

PACK JUEGOS PARA PC PANZERS ANTHOLOGY

¡VIVE LA ESTRATEGIA BÉLICA CON DOS JUEGAZOS!

¡GRATIS! PACK CON 2 JUEGOS

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 280 OCTUBRE
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE

Tom Clancy's The Division 2

ASÍ LLEGARÁ LA EPIDEMIA HASTA WASHINGTON

REPORTAJE

NVIDIA GeForce RTX

¡LA REVOLUCIÓN GRÁFICA ESTÁ AQUÍ!



LOS 10 JUEGOS

IMPRESCINDIBLES PARA FIN DE AÑO

¡Y los 10 mejores para 2019!

PREVIEWS

COD BLACK OPS IIII
LEFT ALIVE

REVIEWS

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
STRANGE BRIGADE

AHÓRRATE 5€ CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Número 280
AÑO XXXIV
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00280

CYBERPUNK 2077

¡CD Projekt RED nos desvela el futuro de los mundos abiertos!

REPORTAJE

DOOM Eternal

¡DESCUBRE LA ACCIÓN MÁS BRUTAL PARA PC!

PREVIEW

Assassin's Creed Odyssey

LA AVENTURA QUE CAMBIARÁ EL MUNDO

EL FUTURO ES HOY



Francisco Delgado
Director

Hace algo más de quince años, sentado frente al Pacífico, charlaba con el responsable de prensa de un estudio norteamericano que entonces estaba en la cresta de la ola y hoy ya ha desaparecido. Hablábamos de los avances en tecnología gráfica y los proyectos que tenían entre manos. "Mira esas olas", me dijo. "¿Cuándo crees que podremos tener un nivel de realismo así en los juegos?". Yo pensaba que en algo menos de una década, pero ha tardado algo más. Aunque en esta industria un par de años más o menos pueden ser una eternidad y marcar una diferencia abismal. No digamos ya comparar los juegos de una década con los de la anterior. Y, sin casi darnos cuenta, el tiempo pasa, la tecnología avanza, los juegos se hacen cada vez más sofisticados, realistas y espectaculares. Algo que no siempre va unido a la diversión, es cierto; pero esa es otra historia. La cuestión es que en la industria del videojuego siempre se mira hacia el futuro. Es algo inherente. Siempre hablamos de lo que está por venir, de los anuncios de las ferias, de los desarrollos en marcha. Pero, muchas veces, como en ese adagio que dice que los árboles no nos dejan ver el bosque, miramos y no nos damos cuenta de que el futuro es hoy. De que ya está aquí, dejándonos joyas como el nuevo «Tomb Raider», el inminente «Odyssey» o el absolutamente espectacular –y deseamos que cercano– «Cyberpunk 2077». Y no siempre se trata de realismo visual, claro, pero es una parte importante. Son videojuegos. A veces, crear el futuro es toda una aventura mayor que disfrutar de un buen juego, y por eso hemos querido hablar con los responsables de CD Projekt RED para que nos cuenten cómo se hace. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
NVIDIA lanza una nueva generación de tarjetas gráficas llamadas a provocar una revolución en los videojuegos. ¿Es para tanto la generación RTX? Nuestro experto nos lo cuenta todo. **Pág. 58**



Nana Gómez
La experta consultora en tecnología nos ofrece una panorámica del momento actual, de la perspectiva de la comunicación y de cómo la sociedad está influida por la tecnología a múltiples niveles. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2018
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Resident Evil 2
8 Tendencias: el arte del futuro
10 Calendario
12 Opinión
14 Opinión
15 Lenguas de trapo

16 REPORTAJES
16 Cyberpunk 2077
30 Tom Clancy's The Division 2
36 10 juegos para acabar 2018
58 NVIDIA GeForce RTX
94 Doom Eternal

22 PREVIEWS
22 Assassin's Creed Odyssey
26 Call of Duty Black Ops IIII
28 Metro Exodus
Left Alive
Wolfenstein Youngblood
The Quiet Man
34 Control
Trüberbrook
Ori and the Will of the Wisps
My Friend Pedro

34 EL BUZÓN

44 ZONA MICROMANÍA
44 Panorama Indie
46 Work in Progress
47 Sigue Jugando
48 Free to Play
49 Coleccionismo

50 ESPORTS
50 Actualidad eSports

52 RETROMANÍA
52 Hace 20 años
54 Hace 10 años
56 Retromanía Actualidad

62 TECNOMANÍAS
62 Gaming
64 Hardware
66 Guía de compras
68 Guía de equipos

70 JUEGO EN DESCARGA
70 Sherlock Holmes Anthology

74 REVIEWS
74 Shadow of the Tomb Raider
78 Strange Brigade
80 F1 2018
81 Kona VR
82 Pro Evolution Soccer 2019
83 Two Point Hospital
84 Nobunaga's Ambition Taishi

86 ZONA R.V.

88 RÁNKING
88 Recomendados Micromanía
90 Los favoritos del lector

16 CYBERPUNK 2077
¿Está creando CD Projekt RED el juego que definirá el futuro del PC? Hablamos con el estudio polaco.



36 LOS 10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES PARA FIN DE AÑO
2018 no ha terminado y todavía quedan grandes juegos por aparecer, pero ¿has jugado ya los mejores del año?

micromanía te regala

PANZERS ANTHOLOGY

JUEGO VALORADO EN 10€

EDICIÓN DIGITAL · FX · PANZERS · PANZERS + PANZERS II

70 **¡VIVE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL!**
Un pck de dos juegazos de estrategia que te permitirán desplegar todas tus habilidades tácticas y crear tus propias campañas.



22 **ASSASSIN'S CREED ODDYSEY**
La próxima entrega de la saga está casi aquí y promete ser el más completo de todos los juegos. ¡Viaja a la Grecia clásica y cambia la Historia!



58 **NVIDIA GEFORCE RTX**
La nueva arquitectura Turing promete una revolución en los gráficos para videojuegos. Te contamos todo lo que necesitas saber.



94 **DOOM ETERNAL**
id Software vuelve a dar una vuelta de tuerca a la acción, con el que promete ser uno de los juegos más impresionantes del próximo año.



74 **SHADOW OF THE TOMB RAIDER**
La trilogía se cierra de manera brillante y consagra a Lara Croft, una vez más, como uno de los iconos absolutos del videojuego.

ÍNDICE POR JUEGOS

Achtung! Chtulhu Tactics	Calendario **10**
Age of Empire II	Sigue Jugando **47**
Anthem	Reportaje **42**
Anthem	Work in Progress **46**
ARK Survival Evolved	Sigue Jugando **47**
Assassin's Creed Odyssey	Calendario **10**
Assassin's Creed Odyssey	Preview **22**
Assassin's Creed Odyssey	Reportaje **37**
Assassin's Creed Odyssey	Sigue Jugando **47**
Battlefield V	Reportaje **38**
Beyond Good & Evil 2	Reportaje **43**
Bradwell Conspiracy, The	Panorama Indie **45**
Call of Cthulhu	Calendario **10**
Call of Duty Black Ops IIII	Calendario **10**
Call of Duty Black Ops IIII	Preview **26**
Call of Duty Black Ops IIII	Reportaje **37**
Call of Duty Black Ops IIII	Coleccionismo **49**
Conan Exiles	Reportaje **38**
Control	Preview **29**
Culling Origins, The	Free to Play **48**
Cyberpunk 2077	Reportaje **16**
Cyberpunk 2077	Reportaje **43**
Dark Devotion	Panorama Indie **44**
Division 2, The	Reportaje **30**
Division 2, The	Reportaje **43**
Doom Eternal	Reportaje **42**
Doom Eternal	Reportaje **94**
DotA 2	Free to Play **48**
Elder Scrolls VI, The	Reportaje **43**
Encased	Panorama Indie **44**
F1 2018	Review **80**
Fallout 76	Reportaje **39**
FIFA 19	Work in Progress **46**
Final Fantasy XV Windows Edition	Reportaje **41**
Forza Horizon 4	Calendario **10**
Gears 5	Reportaje **42**
GTA San Andreas	Sigue Jugando **47**
Gwent	Calendario **10**
Heroes of the Storm	Free to Play **48**
Insomnia The Ark	Panorama Indie **44**
Jurassic World Evolution	Work in Progress **46**
Just Cause 4	Reportaje **42**
Kingdom Come Deliverance	Reportaje **39**
Kona VR	Review **81**
Kursk	Calendario **10**
Kynseed	Panorama Indie **45**
League of Legends	eSports **50**
Left Alive	Preview **28**
Left Alive	Work in Progress **46**
LEGo DC Supervillanos	Calendario **10**
Life is Strange 2	Work in Progress **46**
MegaMan 11	Calendario **10**
Metro Exodus	Preview **28**
Metro Exodus	Reportaje **42**
MU Legend	Free to Play **48**
My Friend Pedro	Preview **29**
My Friend Pedro	Panorama Indie **45**
NBA 2K Playgrounds 2	Calendario **10**
Ni No Kuni II El Renacer de un Reino	Reportaje **40**
No Man's Sky	Sigue Jugando **47**
Noble Armada Lost Worlds	Panorama Indie **44**
Nobunaga's Ambition Taishi	Review **84**
Ori and the Will of the Wisps	Preview **29**
Overkill's The Walking Dead	Free to Play **48**
Overloop	Panorama Indie **45**
Pathway	Panorama Indie **45**
Phantom Brigade	Work in Progress **46**
Pillars of Eternity II Deadfire	Reportaje **41**
Pro Evolution Soccer 2019	Review **82**
Quiet Man, The	Preview **28**
Rage 2	Reportaje **42**
Rainbow Six Siege	eSports **50**
Reigns Games of Thrones	Calendario **10**
Resident Evil 2	Primeras Imágenes **6**
Resident Evil 2	Reportaje **43**
Resonance of Fate 4K HD Edition	Calendario **10**
Sekiro	Reportaje **43**
Shadow of the Tomb Raider	Reportaje **40**
Shadow of the Tomb Raider	Review **74**
Sould Calibur VI	Calendario **10**
Space Hulk Tactics	Calendario **10**
Star Wars The Old Republic	Sigue Jugando **47**
Strange Brigade	Review **78**
Surge, The	Sigue Jugando **47**
TERA	Free to Play **48**
Thronebreaker The Witcher Tales	Calendario **10**
Timespinner	Panorama Indie **45**
Trüberbrook	Preview **29**
Twin Mirror	Work in Progress **46**
Two Point Hospital	Review **83**
Underworld Ascendant	Reportaje **43**
Vroom Kaboom	Free to Play **48**
Wolfenstein Youngblood	Preview **28**
WWE 2K19	Calendario **10**
Zone of the Enders 2nd Runner	Work in Progress **46**
Zeus Battlegrounds	Free to Play **48**

RESIDENT EVIL 2

¡El terror vuelve con una nueva cara!

ROL ■ 25 DE ENERO DE 2019 ■ CAPCOM

Sí, «Resident Evil» lo inició todo, pero su segunda parte fue el título que, realmente, dio forma a la saga de Capcom. Y un evento como su 20º aniversario –¡sí, han pasado ya 20 años!– ha hecho que la compañía japonesa haya decidido recrear de nuevo uno de los juegos más legendarios de su catálogo remozado visualmente por entero, con nuevas mecánicas, narrativa, cámaras y un montón de sorpresas para los amantes del "survival horror", los zombis y personajes tan míticos como Leon S. Kennedy y Claire Redfield. 20 años no son nada, como dice el tango, pero si además nos permite disfrutar del horror aún con más realismo... ¡es genial!



RACCOON CITY HA CAÍDO... ¡DE NUEVO! La población ha mutado en horribles zombis y el poli novato Leon S. Kennedy es de los pocos supervivientes.



¿CLAIRE O LEON? En realidad, ambos, pues podremos jugar campañas con los dos personajes, además de que muchas veces sus acciones se cruzan en la trama.





¡LA EXPERIENCIA «RESIDENT EVIL» MÁS CLÁSICA SE RENUEVA! El "remake" del juego que definió la saga ofrecerá numerosas nivedades, como la cámara sobre el hombro y controles adaptados.



¡QUÉ JOVEN ESTÁS, CLAIRE! Cuando conocimos a Claire Redfield hace 20 años no era más que una estudiante universitaria. Ahora, la pesadilla de buscar a su hermano se repite, pero mucho más real.

¡EL TERROR SE VUELVE MÁS REALISTA Y FEROZ QUE NUNCA! Capcom ha echado mano del motor RE Engine -el mismo que dio forma a «Resident Evil VII»- para poner al día el clásico de la saga. Así se podrá disfrutar el terror en 4K, con una iluminación totalmente fotorrealista. ¡Los zombis serán aún más repugnantes!

EL FUTURO DEL ARTE, HOY

El incendio del Museo Nacional de Brasil en Río de Janeiro ha sido un desastre para la Humanidad. Décadas de trabajo y milenios de evolución se han perdido para siempre. Pero no es un caso aislado. ¿Qué pasaría si hubiera sido un museo de arte, como el Prado o el Louvre? ¿Y si le ocurriera a un museo totalmente virtual?

Al apagar el ordenador todos los cuadros del mundo quedan guardados. Parte están en la unidad de almacenamiento local y el resto en miles de servidores repartidos por todo el planeta. Disponibles en móviles, puntos de información y cualquier sitio con una pantalla. Es algo que quizá llegue pronto. Mientras lo hace, podemos jugar a imitarlo, con una iniciativa que está entre lo lúdico, profesional y la vanguardia cultural.

El movimiento Occupy White Walls (oww.io) ha nacido y no es una protesta contra un gobierno. Lo es a favor de mantener la cultura, mientras adopta formas que puedan atraer al más diverso grupo de personas. Pero no hablamos de ideas, sino de algo que podemos encontrar en Steam, aunque aún tenga mucho trabajo por delante.

Ocupa esas paredes que no existen

En la descripción de la tienda de Valve leemos una descripción más o menos familiar. OWW se define como un cajón de arena de construcción. Un "sandbox" como los que nos permiten jugar en el presente, pasado, futuro y mundos de fantasía.

Si tomamos como base en qué género lo engloban sus responsables, el siguiente término sorprende. Se trata de un MMO donde la inteligencia artificial lo controla todo. Precisamente, esto último es lo que puede cambiar la forma en que vemos los juegos.



CON LA AUSENCIA DE REGLAS, Occupy White Walls se enfrenta a que el proyecto necesite reiniciarse unas cuantas veces, ¿no crees?



ENTRA A NUESTRO MUNDO DE ARTE, donde seguramente no coincidamos ni en el color de las paredes... de momento.

Con una base que nos invita a construir un edificio, lo siguiente es rellenarlo. Aquí es donde más podemos hacer y resulta imprescindible esa IA (D.A.I.S.Y) de OWW. Una que empieza guiada por el ser humano, con un objetivo: colocar obras de arte en las paredes. Sí, tenemos que construir museos. Algo tan sencillo como esto. Tampoco necesitamos rompernos la cabeza en años de carrera universitaria o visitas a salas de arte.

Una forma de encontrar el gusto

Los primeros pasos de OWW entrañan elegir el tipo de edificio y diseñarlo. Podemos imitar a los zares de Rusia y elevar paredes casi hasta el cielo. Que la obra de arte sea el contenedor, incluso con el interior vacío. Aunque también nos valdría algo más vanguardista, con muros blancos, todas las salas iguales y esa sensación de que flotamos frente a los cuadros.

> "El arte y la cultura, y la potencia de una IA, definen el futuro de este museo virtual"



EL DISEÑO DE NUESTRO MUSEO puede ser tal cual lo imaginemos. El número y forma de los materiales prometen ser infinitos.

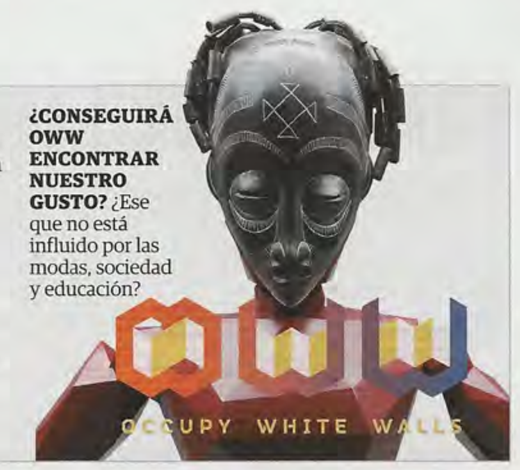
1.000 ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS fueron la base inicial de Occupy White Walls, mientras que los usuarios han multiplicado esta cifra gracias a sus contribuciones desde el estado alfa del juego.

D.A.I.S.Y.

Las inteligencias artificiales parecen necesitar nombres peculiares. Tenemos a Siri, de Apple, y a nuestra "amadísima", Cortana, de Windows 10. Las que no identificamos por cómo las han bautizado no parecen contar. Porque no las vemos como lo que querríamos tener al lado en caso de necesitar ayuda. ¿Imaginas pedirle algo a Inteligencia Artificial versión 13.13? No sería muy amigable para el usuario, la verdad.

En el caso de OWW, el equipo de Stiky Pixels ha bautizado a su IA como D.A.I.S.Y. Su función principal parece ser el descubrimiento. Es decir, conocer a los usuarios, sus gustos, tendencias y formas de actuar con el juego. De ahí, esta "Radical AI Discovery Engine" encontrará el arte que amamos. Ese que, quizá, aún no sabemos que nos gusta. ¿Nos ahorrará tiempo, mientras deshecha un infinito catálogo de obras menos atrayentes?

Lo vemos como otro punto de inflexión en la popularización de la Inteligencia Artificial. Suena como lo que es, un sesgo crudo en la aventura del conocimiento. Ver exclusivamente lo que nos agrada, aplicado no solo a los medios de información, sino a la cultura en general. Esperemos que la visión de OWW no se convierta en algo radical y, aunque sea a sabiendas, falle de vez en cuando. Aunque solo sea para levantar interés por lo que nos disgusta.



¿CONSEGUIRÁ OWW ENCONTRAR NUESTRO GUSTO? ¿Ese que no está influido por las modas, sociedad y educación?

Se aprecia algo extraño en este título que, de momento, no podemos ver como un videojuègo. Es algo que puede cautivar a arquitectos, marchantes de arte, estudiantes o a cualquiera. Porque puede ser tan exigente como queramos. No hace falta preparación previa. Pero se valorará la experiencia y conocimiento.

Quizá haya dos formas de enfrentarse a este muro en blanco. Una empieza por lo mínimo. Ver obras de arte y seleccionar las que nos agraden, sin más. Las paredes se rellenarán conforme le dediquemos tiempo. Mientras la IA de OWW se encarga de conocer nuestras preferencias. Es ese modo guiado por el que podemos descubrir que tenemos un gusto exquisito o que somos la vanguardia del arte, de los que aún no se pueden catalogar.

La potencia de la nube y que vaya a estar disponible para todo el mundo pueden ser la clave. Porque, como cualquier proyecto ambicioso con IA, necesita rodaje. El que proporcionarían millones de personas con sus colecciones y gustos. Pequeños cambios y sugerencias nos pueden ayudar a encontrarnos a nosotros mismos. Conseguir que el siguiente cuadro nos haga sentir algo que jamás ha conseguido una obra pictórica o de otro tipo.



EN UN PRINCIPIO, QUIZÁ OWW nos de una imagen muy clásica de lo que es una visita a una sala de arte o un museo.

Revolución en el arte

Por un lado, tenemos lo que nuestro subconsciente y educación pueden influir en cada elección. Por otro, la potencia de la computación distribuida, que intentará averiguar cómo somos realmente. ¿Se acabaron los expertos que recomiendan contra los gustos del comprador? Entendemos que no, que habrá modas siempre y ganas de transgredir. Pero lo que puede ayudar a conseguir OWW es la popularización del arte.

Con forma de juego, estamos ante algo que cualquiera puede conseguir y disfrutar. Su libertad para construir está a la altura de muchas otras opciones. Además, el enfoque hacia la creación de una comunidad está claro.

Si OWW consigue atraer a expertos en arte ya será un logro. Si, mientras tanto, los niños lo ven como un juego, puede que se consiga algo excepcional. Que no se pierda la pasión por los museos entre las nuevas generaciones.

EXPERIMENTO SOCIAL

Desde la web de OWW nos invitan a entrar, incluso antes de estar disponible, con fases alfa en las que ya es posible crear y compartir. Pero nos quedamos con un mensaje: el juego es la gente. Jugar con otros, hacer amigos o enemigos y moldear un avatar dentro de Occupy White Walls es clave, porque nos tenemos que ver ahí dentro. Con un aspecto que puede ser arte en sí mismo o la forma de transgredir.

Las formas en que puede evolucionar OWW son infinitas. Según los controles que se apliquen en cuanto a seguridad, puede ser un éxito o fracaso de los que aprender. En todos los movimientos culturales aparecen tendencias en todos los sentidos y esta iniciativa no tiene por qué sr diferente. Además, se trata de Internet en la época de las Redes Sociales. Con lo que todo puede pasar. Al menos, no hay cajas sorpresa por las que necesitemos pagar, o eso dicen en Stiki Pixels.



REALIDAD MIXTA EN EL ARTE



CUADROS ROBADOS QUE PARECEN SEGUIR EN EL MISMO SITIO, obras que se salen del marco o toda la información alrededor de estas llegan con la Realidad Mixta.

Mientras unos defienden la utilización de técnicas clásicas y su evolución sin romper con la base, otros usan la tecnología. Es el arte, visto desde el punto de vista del profano. De quien va a una sala y no sabe realmente qué se va a encontrar. Aquí, en estos momentos, nos podemos topar con unas gafas de Realidad Virtual, Aumentada o con apps que redefinen todo lo que conocemos como museo.

Tampoco hace falta irse lejos. En ciudades como Madrid o Barcelona hace falta buscar poco. Las exposiciones se montan ya en paralelo, con mucho atrevimiento y con cada vez más fondos. Escuchamos hablar de nuevas acciones mientras vemos una, sin que parezca intimidar la presencia de desconocidos. Es una explosión de creatividad unida a la tecnología actual más vanguardista.

Con un móvil, un tablet o un PC se multiplican las posibilidades de cualquier artista. Ya no es solo lo que vemos en vivo, con el ojo desnudo. Sino que la adopción de ARKit para sistemas operativos iOS, ARCore para Android y la infinidad de posibilidades con Windows 10 nos asaltan cada día. Visitar el MoMa de Nueva York o el Prado pueden convertirse, dentro de no mucho, en experiencias de lo más parecidas. Porque no solo solo vemos lo que está dentro del marco, sino todo lo que ha dado lugar a esa obra de arte.

NOVEDADES DE OCTUBRE

Nos saltamos septiembre...

Octubre suele ser la antesala de las Navidades. Todos los productos tienen fechas marcadas a fuego, las sagas anuales han llegado casi todas y no faltan eventos a los que asistir. Los eSports también preparan sus finales de temporada. Madrid Games Week es el evento nacional del momento, tras el E3 y con Gamescom muy fresca. Y promete desarrolladores de nivel y foco en la educación, eSports, retro y espectáculo total.

OCTUBRE 2018: LANZAMIENTOS


02 **Forza horizon 4** ha hecho mucho ruido desde antes de llegar, con una demo impresionante.


02 **Mega Man 11** es un homenaje a la franquicia de Capcom, que tiene una historia larga de éxitos.


04 **Achtung! Cthulhu Tactics** tiene lugar en la Alemania de la 2ª Guerra Mundial y mezcla rol con estrategia.

05 **Assassin's Creed: Odyssey** llega con un ejército de espartanos y guerreros de élite.

09 **Space Hulk: Tactics** nos traslada al universo de Warhammer 40.000 con estrategia por turnos.

09 **WWE 2K19** se nos presenta con las estrellas de la lucha libre americana. Es puro espectáculo de combate.


11 **Kursk** fue un submarino ruso que dejó 118 fallecidos. Este juego recupera la desesperación de esos días.



12 **Call of Duty Black Ops IIII** deja atrás los super soldados y se suma a la moda Battle Royale, sin campañas.


16 **LEGO DC Súper-Villanos** reúne bajo nuestro control a los malos que se enfrentan a Batman y compañía.

16 **NBA 2K Playgrounds 2** aparece poco después que «NBA 2K19», con un estilo más caricaturesco.

18 **Resonance of Fate 4K HD Edition** recupera el rol japonés de Tri-Ace en una reedición actualizada.

19 **Soul Calibur VI** nos hará vibrar en PC con los filos de sus hojas y su estilo de combate único.



23 **Gwent** sale de sus fases de pruebas con un repaso a los personajes y entornos de «The Witcher».


23 **Thronebreaker: The Witcher Tales** también tiene la saga de Andrzej Sapkowski como base.


30 **Call of Cthulhu** hace que vivamos dos lanzamientos relacionados con Lovecraft y sus mitos este mes.


30 **Reigns: Game of Thrones** aprovecha el revuelo causado por la serie, tras su paso por los Emmy.

EVENTOS A SEGUIR



GameSoundCon 2018, 9 de octubre en Los Ángeles, es una cita donde la industria de los videojuegos y la música muestran cómo ha evolucionado en últimos estos años.
gamesoundcon.com



Crypto Games Conference, 17 de octubre en Minsk, es la primera conferencia dedicada a los videojuegos y servicios que usan blockchain y criptomonedas.
Cryptogames.events



Madrid Games Week 2018, 18 a 21 de octubre en Madrid, mezcla novedades en videojuegos con espectáculo, incluido eSports, nostalgia, cosplay y mucho más.
madridgamesweek.com



Game Accessibility Conference, 23 de octubre 2018 en París, solo dura un día y tiene como objetivo acercar la accesibilidad a los videojuegos.
gaconf.com/conference



PRÓXIMAMENTE...

4º TRIMESTRE DE 2018

LOL 2018 WORLD CHAMPIONSHIP
■ **3 de noviembre** ■ **Incheon, Corea del Sur** ■ *lolesports.com*
El último partido del campeonato de «LoL» tendrá lugar tras ceder protagonismo a Corea del Sur.

BLIZZCON
■ **2 a 4 de noviembre** ■ **Los Ángeles, California** ■ *blizzcon.com*
Burbank albergará la Blizzcon en el mismo lugar que se celebran los eventos de la «Overwatch League».

BATTLEFIELD V
■ **20 de noviembre** ■ *ea.com*
El retraso, de nada menos que un mes, de este título de Electronic Arts fue un mazazo. Pero confiamos en que llegue en las mejores condiciones posibles.

FALLOUT 76
■ **14 de noviembre** ■ *bethesda.net*
Las dudas sobre el concepto de juego infinito se disiparán en noviembre. Sabremos cómo se desarrollarán las nuevas aventuras del Yermo.

PAX UNPLUGGED 2018
■ **30 de noviembre** ■ **Philadelphia, EEUU** ■ *unplugged.paxsite.com*
Desarrolladores de juegos mantienen la llama de los juegos de tablero en este evento.

VRX 2018
■ **6 de diciembre** ■ **San Francisco, EEUU** ■ *events.vr-intelligence.com/vrx*
La Realidad Virtual y Aumentada tiene en este evento un referente internacional.

TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...

JUST CAUSE 4
■ **4 de diciembre 2018** ■ *avalanchestudios.com*
Las aventuras de Rico Rodríguez crecen como el mundo donde tienen lugar y antes de Navidades sabremos por qué el gancho no pasa de moda.

CES 2019
■ **8 a 12 de enero** ■ **Las Vegas, EEUU** ■ *ces.tech*
La feria de la electrónica más famosa, que quizá ya no sea la más grande, pero sí la que reúne a los sectores que más influyen en el sector.

RESIDENT EVIL 2
■ **25 de enero 2019** ■ *capcom-europe.com*
Es raro que nos ilusionemos con un juego que tiene décadas, que vuelve remozado. Pero así es, Capcom ha sabido ponernos los dientes largos durante meses.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



FALLOUT 76 ETERNO
Según afirman desde Bethesda, «Fallout 76» podría ser eterno, gracias a una política de actualizaciones continua.
fallout.bethesda.net

REGULACIÓN CONTRA LAS CAJAS SORPRESA
Nada menos que 15 países se han puesto de acuerdo, incluida España, para regular el uso de cajas sorpresa de pago en los juegos.
gamblingcommission.gov.uk

TEMPLADO



PUBG CAE UN POCO
Le ha costado un año a «PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS» bajar de un millón de jugadores simultáneos en Steam y ha sido por «Black Ops IIII».
pubg.com

EVE ONLINE EN OTRAS MANOS
Los responsables de «Black Desert Online», Pearl Abyss, quieren hacerse con CCP Games y su producto estrella, «Eve Online», entre otros.
ccpgames.com

FRÍO



SPOTIFY EN FORZA HORIZON 4
Seleccionar las canciones para el juego es algo que hacemos habitualmente, pero ahora llega en pistas de Spotify y con la banda sonora entera lista para escuchar en streaming.
spotify.com

ULTRA PIDE MENOS COMISIÓN
Un proyecto de tienda de juegos basado en Estonia promete llevarse solo un 15% del coste de venta, frente al 30% o más de otros.

SER UN ENTUSIASTA DEL PC ES OTRA COSA

La imparable carrera tecnológica que está en la misma esencia del PC ha puesto la directa, pero ¿cuántos jugadores pueden permitirse estar al día?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Supongo que a mí me pasa como a la gran mayoría de los jugadores de PC. Nuestra pasión por el formato va unida a ese interés por trastear con el hardware y por los avances tecnológicos, pero también porque en el PC cabe todo. Desde las joyas retro y los juegos clásicos de hace décadas, hasta los títulos más vanguardistas y exigentes en cuanto a requisitos. Me encanta estar al tanto de las novedades en procesadores, discos duros, tarjetas gráficas y más, y ver hasta dónde se puede llegar con cada avance y qué puede implicar con los nuevos proyectos de los grandes estudios. Lo que no quita para que, como suele ocurrirme, tenga también bastante claro que en la mayoría de ocasiones muchas de estas novedades adquieran el halo de objeto de deseo y poco más, porque estar al día en el hardware es agotador, y sobre todo una tarea imposible para mi bolsillo, como imagino que le sucede a la gran mayoría de jugadores.

Ahora bien, no es menos cierto que me impresiona cómo eso no parece suponer un problema para muchos jugadores. No hay más que mirar el anuncio y lanzamiento de las nuevas gráficas RTX –que no es que sean precisamente baratas– y comprobar cómo el primer modelo en agotarse de las versiones Founders Edition de la propia Nvidia ha sido la RTX 2080 Ti, la más cara con diferencia.

Hay jugadores que siempre quieren estar a la última, lo que es digno de admiración, y hasta de un poquito de "nvidia" –chiste fácil– por parte de la mayoría de los mortales, pues nuestras carteras no son inagotables. Al menos, en mi caso. Y es algo que me lleva a preguntarme si los jugadores de PC no nos estaremos dejando llevar por el postureo y ese punto de esnobismo del que, inteligentemente, se nutren las compañías tecnológicas, como muy bien sabe Apple, que hace solo unos días presentó sus nuevos iPhone y ya sabemos cómo funciona esto y las colas que se harán para conseguir el modelo más avanzado, pese a su precio disparatado.

¿Es necesario?

Las gráficas RTX no son más que un ejemplo. Lo mismo ocurre con los procesadores, que ahora que AMD ha vuelto a animar el mercado, arrastrando a Intel, han empezado a crecer como setas con nuevas generaciones, modelos para sobremesa y portátiles, etc. Y memorias, y discos duros, y teclados, y monitores 4K y cualquier otro componente o periférico que se nos pase por la cabeza.

Lo que también creo es que parece que los jugadores nos estamos dejando llevar en una carrera que pensamos que es un sprint, cuando se trata de una prueba de fondo. En realidad, sabemos que estar siempre a la última no es necesario. Y aunque actualizar nuestros equipos nos encanta, es mucho más divertido el viaje que el destino. Cuántas veces se nos van las horas estudiando modelos, características, comparando equipos, haciendo presupuestos, equilibrando configuraciones, ajustando pequeños detalles, actualizando software, sabiendo que, en realidad, muchas veces solo estamos dejándonos llevar por el deseo siendo conscientes de que no vamos a gastarnos nada.

No, ser un fan del PC no es estar a la última. No es gastarse un dineral con cada nueva pieza de hardware. No es tener el equipo más potente. Entre otras cosas porque, como ya digo, es una tarea imposible para la mayoría de los jugadores. El entusiasta del PC es como ese fan de las motos al que le encanta arreglar modelos clásicos. Lo importante es la pasión.

> "Mantenerse al día en el hardware es una tarea imposible para la mayoría de jugadores"




LEGION Y720
EL RESTO DE GAMERS TE PARECERÁN NOVATOS
Lenovo
Lenovo
Lenovo
Windows 10

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES

Este año aún hay tiempo para que debute una aventura gráfica basada en la serie «The Witcher», pero con un aspecto diferente al habitual.
cdprojektred.com

DELITOS ONLINE CON PENAS FÍSICAS

En Corea del Sur se estudia que los abusos y conductas sexuales dañinas en juegos online estén penadas por la legislación del país.
naver.com

TEMPLADO



STEAM Y LA CENSURA

El lanzamiento de «Negligee: Love Stories» en Steam ha hecho que el National Center on Sexual Exploitation de Estados Unidos les acuse de tratar a la mujer como objeto.
endsexualexploitation.org

FRÍO



BLIZZCON VIRTUAL TICKET

Como el espacio no es infinito en la Blizzcon y tampoco es plan de viajar en exceso, Blizzard ha puesto a la venta entradas virtuales con regalos y acceso a sus eventos, a distancia.
blizzcon.com

RAY TRACING NO INCLUIDO

Las tarjetas gráficas de la serie NVIDIA RTX lo han hecho sin posibilidad de aprovechar su característica más anunciada, el Ray Tracing, que llegará poco a poco a los juegos.
nvidia.com

BUENOS TIEMPOS PARA LA TECNOLOGÍA

Comunicación, gaming, realidad virtual, robótica, Internet de las cosas... La tecnología está presente en todas partes. Y va en aumento.



Nana Gómez
Consultora especializada en tecnología en Hill+Knowlton Strategies

El trabajo de consultoría es apasionante, nos permite formar parte de la evolución de las compañías que lideran nuestra vida y conectar con las audiencias a través del trabajo con los periodistas del panorama español. Así es para todos los sectores que abarca (y quizás es una de las principales razones que nos mantienen en este negocio), pero es especialmente interesante si hablamos de la tecnología.

La democratización que ha sufrido durante los últimos años el mundo tecnológico ha generado cambios en la aceptación por parte del usuario, la implicación de las compañías y el interés de los medios. Y no me refiero solo al hecho de que hoy no entendemos nuestra cotidianeidad sin un PC o un smartphone con los que acceder a información, realizar compras, conectar con aquellos que nos importan o disfrutar de contenidos de entretenimiento que ofrecen, con cada vez más éxito, plataformas digitales.



Tecnología omnipresente

Me refiero a que los temas que emergen del sector tecnológico son atractivos no solo para expertos. IA, RV y aumentada, Internet de las cosas, robótica... Son tendencias que han traspasado la pantalla para hacer real la ciencia ficción. Esto ha despertado expectación en los medios que no se reduce al ámbito tecnológico sino diarios generales o de negocios, nuevos verticales, e incluso cabeceras lifestyle con secciones de tecnología.

Otro de los alicientes de trabajar con este panorama es el hecho de que usuarios y consumidores de información tecnológica son en su mayoría amplios conocedores de la técnica y sus tendencias, y muy exigentes. Esto obliga a las marcas, a la prensa y a las agencias a estar siempre actualizados. A trabajar los contenidos en múltiples formatos y nuevos enfoques para no defraudar y alcanzar objetivos.

Algo así, llevado al máximo exponente, es lo que ocurre en el sector del gaming. Los consumidores de videojuegos son más que usuarios, son amantes de este entretenimiento, todo un arte, que mueve una gran industria. Su disfrute les lleva a un profundo conocimiento del producto, a la exigencia de continuas mejoras y lanzamientos, y a la demanda de dispositivos para llevar al límite su experiencia.

Los fabricantes de PC se han puesto las pilas, apostando sin freno por la innovación, para poner así a disposición de su público los equipos de sobremesa y portátiles más potentes. Algunos incluso también móviles que por sus características hacen posible llevar siempre encima los juegos con más seguidores.

El mercado del gaming y por extensión el de los eSports, que genera hoy páginas y páginas en diarios generales y económicos por el interés que ha suscitado en empresas que nada tienen que ver con el ámbito tecnológico, son sin duda los segmentos con mejores perspectivas. Y es que el número de jugones ha seguido creciendo, llegando este año a los 3.640.186, según el estudio encargado por Intel a Gfk.

Se avecinan tiempos interesantes para los que trabajamos para que vosotros, los consumidores de tecnología, disfrutéis como nunca. Ya sea desde las grandes compañías, desde medios especializados (como este que hoy me deja sus páginas para retomar mi otro yo periodista), o desde las agencias de comunicación que, entre ambos, nos esforzamos por enriquecer con nuestra consultoría el proceso.

“Se avecinan tiempos muy interesantes para los consumidores de tecnología”

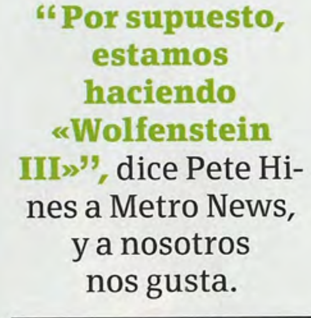


LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"PS4 ofrece la mejor experiencia de juego" dijo Kenichiro Yoshida, CEO de Sony, durante IFA 2018. ¿En serio?

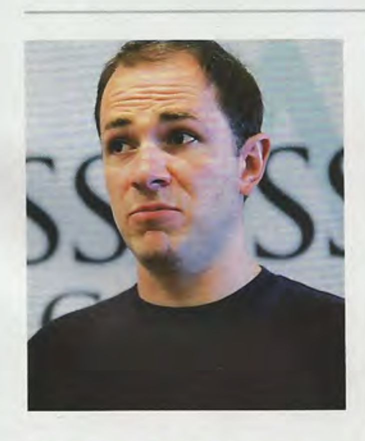


"Por supuesto, estamos haciendo «Wolfenstein III»", dice Pete Hines a Metro News, y a nosotros nos gusta.





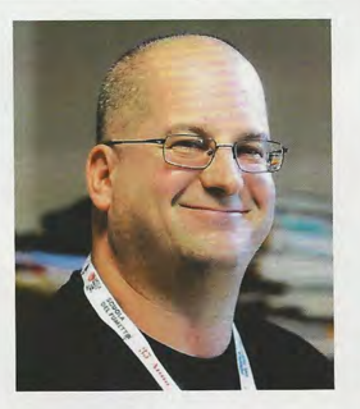
"Estoy seguro de que el streaming sucederá" afirma tajantemente Strauss Zelnick sobre el futuro de los videojuegos.



"La única arma a la altura de la hoja oculta en «Assassin's Creed» es el tomahawk", según Alex Hutchinson, ex de Ubisoft y director de «Assassin's Creed 3».

"Necesitábamos hasta ovejas para cada estación" es ejemplo del esfuerzo de PlayGround en «Forza Horizon 4», según Ralph Fulton, director creativo del juego.





"Estuvimos entre seis y nueve meses de preproducción" para «Mass Effect», declaró Drew Karpyshyn en su papel de escritor y productor para BioWare.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... aprenderemos que comprar contenidos descargables es algo efímero y, a veces, demasiado caro?

¿DÓNDE... van a parar las cajas de regalo que se retiran de los juegos antes de sacarlos a la venta?

¿QUÉ... pasa con la saga «Final Fantasy», para que cueste tanto completarla en PC?

¿CUÁNDO... llegará el primer videojuego creado para aprovechar el Ray Tracing en algo más que mejorar sombras y reflejos?

¿POR QUÉ... un «Tomb Raider» tan increíble como el último queda eclipsado cuando más falta nos hace Lara?

¿CÓMO... van a contrarrestar en Bluehole el ataque directo de «Call of Duty» con sus mismas armas?

¿CUÁNTAS... veces más nos dirán que los juegos van a ser solo por streaming antes de que lo sean?

¿QUÉ... será de «Alone in the Dark», ahora que THQ Nordic empieza a darle mimos?



¡Beinvenido a Night City! ¡Bienvenido al futuro! «Cyberpunk 2077» ya nos ha mostrado su cara y es fascinante... ¡y aterradora! La tecnología domina la sociedad y la cibernética se ha integrado en cuerpos y mentes. V, nuestro protagonista, es un auténtico mercenario que acepta las misiones más peligrosas, vengan de quien vengan.

CYBERPUNK 2077

¡Descubre el futuro de tu PC!

Todos soñamos con el futuro, pero solo CD Projekt RED lo está diseñando para nosotros. Y ahora, nos deja vislumbrarlo. Así será el futuro del videojuego. Así será «Cyberpunk 2077».

V suele meterse un chute con el aerosol antes de entrar en acción. Potencia sus reflejos y todos sus implantes cibernéticos funcionan mejor. Aun así, tras localizar a la chica que lleva el chip implantado que le han pedido que recuperase y entregársela al equipo médico Trauma, se pasará a ver a su "ripperdoc" de confianza para un nuevo ajuste e instalarse un escanner óptico en el ojo y una malla subdérmica para las armas, en la mano. Le viene bien para su trabajo de mercenaria. Los implantes están cada día más caros, pero son necesarios, aunque, claro, siempre es posible conseguir alguno militar en el mercado negro que resulta aún más eficaz...

Night City nos espera

Es el comienzo de lo que CD PRojekt RED ha dejado ver de su esperadísimo «Cyberpunk 2077». El juego que puede cambiar para siempre la manera de entender los mundos abiertos, la ciencia ficción y el rol, de la mano de los creadores de la saga «The Witcher». ¿Muy exagerado? No, cuando ves los casi 50 minutos de jugabilidad y descubres los pequeños detalles de diseño que ocultan. Muchos de ellos han sido confirmados directamente por el estudio –como podrás comprobar en la entrevista que hemos tenido con el productor de «Cyberpunk 2077»– mientras insisten en que todo lo que se ha enseñado es una versión en desarrollo sujeta a posibles cambios. Algo que hay que tener en cuenta, pero así y todo... ¡es algo que deja impresionado a cualquiera!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Fecha prevista:** 2019 (por confirmar)

CÓMO SERÁ

- Serña un juego de **rol y acción futurista**, ambientado en el mundo abierto de Night City.
- Seremos **V, un mercenario** al servicio del mejor postor, repleto de implantes cibernéticos.
- Las distintas mejoras nos permitirán desarrollar un **estilo de acción personalizado.**
- Habrá **seis atributos básicos** de personaje.
- Hasta **la menor elección que hagamos afectará al mundo** de juego.









Quien controla la tecnología y la información, lo controla todo. Un puñado de poderosos controla las vidas de millones de desheredados en este futuro distópico. Aunque quizá no sea algo tan lejano ni irreal como te gustaría...

V es el nombre del mercenario que seremos en Night City, una ciudad imaginaria del estado libre de California, a medio camino entre San Francisco y L.A. Una megaurbe poblada por millones de habitantes en la que el crimen y la desigualdad campan. La tecnología lo invade todo, las personas ya no son solo eso, pues el transhumanismo lo invade todo y la tecnología está presente en todos y cada uno de los cuerpos de sus habitantes. Algunas modificaciones son extremas, y V es uno de los que mejor conocen y controlan estos implantes, para poner sus habilidades al servicio delmejor postor haciendo el trabajo sucio, sea quien sea.

Seis atributos básicos permitirán la personalización de V, de modo que la libertad para crear un estilo propio de acción será total. Pero «Cyberpunk 2077» será un JDR donde esta libertad será total en... ¡todo! Y donde CD Projekt RED está aplicando su magia. Por ejemplo, en la fluidez y naturalidad de toda la acción.

El jugador siempre tendrá control total sobre la situación, incluso en lo que vienen siendo cinemáticas, integradas de manera natural en las conversaciones, interacción con el mundo de juego y personajes. Un mundo donde hasta la menor decisión tendrá consecuencias a corto, medio y largo plazo.

Night City es un mundo abierto gigantesco y donde todo fluye. La tecnología nos permite ser usada como herramienta y como arma. Y aquí, el diseño del mundo se convierte en otro protagonista.

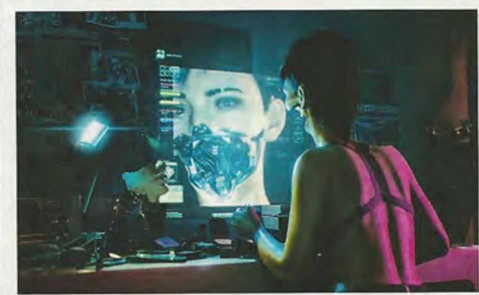
¡Sin límites!

El salto a la primera persona en el diseño de acción ha permitido a CD Projekt RED crear una experiencia de inmersión total, donde la interacción con un entorno considerado como un elemento táctico de principio a fin, ofrecerá posibilidades ilimitadas de libertad de acción y exploración. Combina esto con la tecnología: armas, hackeo, piratería, virus, robo de información, IoT, sistemas de RV y aumentada... El diseño es tan apabullante como lo pudo ser en su día el de "Blade Runner" en el cine. Y, lo mejor, interactivo y con una libertad pasmosa. Será un JDR como no has visto otro.

Súmale a esto una dirección artística que quita el hipo, un realismo visual alucinante gracias al REDengine 3, en un mundo adulto –violencia, sexo, drogas– y empezarás a darte cuenta de lo que tiene en sus manos el estudio: un juego capaz de definir el futuro del género. **A.C.G.**

“Rol, acción, tecnología y transhumanismo inundarán el futuro distópico de Night City”

EL TRANSHUMANISMO IMPERANTE



El cuerpo ya no es algo sagrado. Esta filosofía básica del transhumanismo inunda toda la visión futurista del mundo de «Cyberpunk 2077» y de la misma sociedad. Todos los límites se han traspasado.



Así, en el juego los vendedores de implantes cibernéticos se convertirán en una de nuestras referencias. Sin ellos, ni sus productos, cumplir muchas misiones sería muy complicado.



¿Una emboscada? ¿Qué ocurre si un plan no sale como estaba previsto? No te alarmes, en «Cyberpunk 2077» siempre hay una alternativa, dependiendo de tus elecciones. Eso sí, puede que la cosa se complique más de lo esperado...



En Night City no hay piedad para los débiles. El futuro de «Cyberpunk 2077» es cruel e inmisericorde. Tecnología y fuerza van de la mano, y encontrar alguien en quien confiar no será fácil. Nunca podremos dar nada por supuesto.

LA TECNOLOGÍA LO CONTROLA TODO EN EL FUTURO



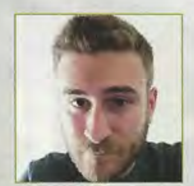
En el futuro de «Cyberpunk 2077» todo está controlado por la tecnología, que se integra en todas las facetas de la sociedad y en los mismos habitantes de la ciudad. Hackear máquinas y hasta personas será una constante en el juego.



Algunos elementos de tecnología punta, como este dron militar, serán objetos de contrabando y para hacernos con ellos tendremos que usar todos los medios a nuestro alcance. Y al decir todos, es todos. Prepararse será la clave.

ENTREVISTA A CD PROJEKT RED

ASÍ SE ESTÁ CREANDO EL FUTURO DE CYBERPUNK 2077



El espectáculo de diseño, jugabilidad e interacción que la demo de «Cyberpunk 2077» ha supuesto, nos ha llevado a querer descubrir mucho más sobre su desarrollo. Por eso, nos hemos puesto en contacto con los responsables del estudio polaco y hemos entrevistado a Richard Borzymowski, productor del juego, que nos ha contado todo esto...

MICROMANIA: ¿Cómo es de importante la influencia del juego original –Cyberpunk 2020– en el diseño de «Cyberpunk 2077»?

RICHARD BORZYMOWSKI: «Cyberpunk 2077» se puede considerar nuestra visión personal del universo de Mike Pondsmith, siempre tomando como referencia las reglas de Cyberpunk 2020. Hemos intentado tomar tantos elementos del juego de tablero como ha sido posible, pero siempre que tuvieran sentido en el contexto del videojuego o si podían ser adaptados al cambio de formato. De hecho, en la demo de jugabilidad se pueden encontrar muchos de ellos, desde los nombres de compañías y corporaciones a las armas y hasta el single de Johnny Silverhand "Chippin' In", al equipo Trauma o el infame Club Afterlife. Los fans de Cyberpunk 2020 van a encontrar una Night City muy familiar.

M.M.: Habéis escogido trabajar con un diseño de acción en primera persona. ¿Se trata de una decisión para alejaros de «The Witcher», por razones de diseño de jugabilidad y mecánicas, o para hacerlo más inmersivo?

R.B.: Apostar por la acción en primera persona ha sido como una bocanada de aire fresco. Pero, sobre todo, lo importante es que ha sido una elección que nos permitía ofrecer al jugador la experiencia real de inmersión en el mundo de «Cyberpunk 2077». La primera persona es una herramienta increíblemente potente en términos de diseño de jugabilidad y mecánicas, permitiéndonos poner a tope el factor de inmersión. Hasta ahora habéis tenido un aperitivo con la demo que hemos enseñado, pero todo será mucho más profundo cuando el juego esté listo y lo podáis comprobar directamente.

M.M.: Cinemáticas, narrativa, diálogos... En «Cyberpunk 2077» parece que todo estará integrado en la acción en tiempo real, de forma fluida y natural. ¿Cómo afectará esto a la jugabilidad?

R.B.: La inmersión total del jugador y hacer que se sienta una parte activa de lo que ocurra es nuestro objetivo. Así, tenemos un sistema dinámico de secuencias gracias al que el jugador tiene siempre control total de V entre una escena y otra con plena jugabilidad. La exploración, el diálogo, el combate... todo se funde en una experiencia en la que no hay secuencias de carga ni cortes, y el jugador siempre está al mando.

M.M.: Toda elección que hagamos tendrá consecuencias a corto y a largo plazo, pero ¿hasta qué punto la influencia del jugador será real en el mundo?

R.B.: La historia principal y las misiones secundarias están entrelazadas, y cualquier decisión que tomemos durante una de las misiones principales afectará a otras áreas del juego. Algunas decisiones tendrán consecuencias a muy largo plazo y otras mostrarán reacciones inmediatas. Por ejemplo, en la demo, en cierto momento V organiza una reunión con un agente de Militech. Durante el encuentro, la situación se tuerce y uno de los guardaespaldas nos

> **“La libertad será total para decidir cómo experimentar todo lo que Night City ofrece”**



Los fans del juego de tablero en que se inspira «Cyberpunk 2077» encontrarán muchas coincidencias con la fuente original, como la aparición del equipo médico de Trauma, según Borzymowski.





Las posibilidades tácticas del entorno son una prioridad de diseño pero todo lo visto del juego está en desarrollo y puede variar hasta la versión final.

golpea y somete a un detector de mentiras. Durante el interrogatorio se nos ofrece la opción de alcanzar su arma. Si lo intentamos, los personajes presentes se verán afectados, pero esta acción también afectará a personajes ausentes, como el espía del que habla el agente de Militech, u otros grupos relacionados, como los pandilleros de Maelstrom con los que debemos encontrarnos más tarde. Nunca se deberán subestimar las consecuencias de cada elección.

M.M.: Los mundos abiertos suelen tener misiones secundarias bastante repetitivas. ¿Hasta qué punto podremos encontrar misiones únicas, y qué influencia tendrán en la historia principal?

R.B.: Estamos diseñando estas misiones secundarias para que sean tan interesantes como las principales y aporten también contenido a la historia. Hay que considerarlas como miniepisodios en los que aparecen personajes importantes y se desarrollan subtramas, algunas de las cuales pueden acabar influyendo en la trama principal. Pero la influencia que tendrán en el desarrollo de la historia principal es algo de lo que no podemos hablar aún.

M.M.: Hablemos del diseño de los personajes. «Cyberpunk 2077» ofrecerá mucha libertad en la personalización pero, teniendo en cuenta la influencia de la tecnología en todo el juego, ¿hasta qué punto podremos "liberar" a V de su influencia al personalizar al personaje? ¿Será posible acceder a un personaje más humano?

R.B.: La personalización del protagonista, como todo el juego, es algo que aún está en desarrollo y tiene mucho que ajustar. En todo caso, el objetivo final es crear un personaje realmente único, pero tened en cuenta que ser un cyberpunk es algo que hace muy complicado escapar de la realidad tecnológica de «Cyberpunk 2077».

M.M.: De los seis atributos que, actualmente, definen las características de V, hay uno llamado "Cool" –algo así como "nivel de molar"– de lo más intrigante. ¿Qué características tiene este atributo y cómo afectará al personaje y la jugabilidad?

R.B.: Como el resto de atributos, "Cool" afectará a la interacción del personaje con el mundo, pero la verdad es que ahora mismo no puedo hablar de ello. Eso sí, os prometo una cosa: ¡será algo que molará mucho!

M.M.: La influencia de la tecnología en el personaje, ¿hasta qué punto ha afectado al diseño de la jugabilidad?

R.B.: El concepto de «Cyberpunk 2077» como JDR hará que la libertad sea total para experimentar todo lo que Night City ofrece. Optar por una acción más directa o usar tácticas más sutiles será algo a elección del jugador, gracias al sistema de clases y cómo se adaptará todo a cada estilo. Pero, mucho de lo que hay en Night City se disfrutará a lo grande mediante el uso de la cibernética y los implantes, pese a que no queremos que sea una imposición. Tened en cuenta que «Cyberpunk 2077» ofrece un mundo en que todo está conectado entre sí pero donde todo fluye en dos direcciones...

M.M: La demo muestra varios ejemplos del uso táctico del entorno. ¿Este concepto táctico del escenario está limitado?

R.B.: Queremos ofrecer todas las opciones tácticas que sean posibles. Pero quiero hacer hincapié en que todo lo que se ha visto es una versión en desarrollo y susceptible de cambiar. Estamos probando un montón de variaciones sobre el diseño de jugabilidad, ajustando y puliendo algunas cosas y rehaciendo otras. Prefiero no profundizar ahora en esto, en lugar de ser impreciso.

M.M.: La tecnología afecta a los personajes con modificaciones corporales, pero no hemos visto algo así como un personaje que sea una IA. Un androide.

R.B.: En un mundo tan tecnológico no es descabellado pensar que hay sistemas que solo funcionan gracias a II.AA. avanzadas, pero si algún personaje así tendrá alguna relevancia, es algo de lo que ahora no puedo hablar...



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Quebec/ Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 5 de octubre de 2018

assassinscreed.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y rol**, nueva entrega de la saga, que nos llevará a la época clásica durante la Guerra del Peloponeso.
- **Podremos escoger el sexo del protagonista**, eligiendo entre Alexios y Kassandra.
- Seremos un **mercenario de origen espartano**, de la estirpe de Leónidas, pudiendo combatir por Esparta o Atenas.
- Combatiremos en **batallas masivas** con decenas de guerreros.
- Volverán las **batallas navales**, incluyendo naves de guerra reales.

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva entrega de la saga promete ser la más completa, espectacular e innovadora de «Assassin's Creed» hasta la fecha, con el trasfondo de la Grecia clásica.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

¡Entre la Historia y la leyenda!

Nuestro mundo no sería el que es si el pasado hubiera sido distinto, incluso aunque fuera ligeramente. ¿Y si Hitler hubiera muerto en la Primera Guerra Mundial? ¿Y si la Revolución Francesa hubiera fracasado? ¿Y si Colón hubiera naufragado en su primer viaje? ¿Y si Jerusalén o Acre nunca hubieran caído? Ese "y si" es lo que ha dado forma y vida a la fantasía de novelas, películas y videojuegos, y la verdadera esencia de toda la saga «Assassin's Creed», que se adentra en su nueva entrega, «Odyssey», en uno de los períodos más fascinantes de la antigüedad –bueno, ¿cuál no lo es en la saga?–, en uno de los momentos críticos de la Grecia clásica, cuando la Liga de Delos y la del Peloponeso entraron en guerra. La Guerra del Peloponeso, sí. Esparta contra Atenas. Las ciudades estado, y sus aliados respectivos, luchando por el control del territorio, del Egeo y de buena parte del Mediterráneo. Una guerra por los recursos, el poder y una manera diferente de entender la política, la cultura y la sociedad. Una guerra que, en «Odyssey», mezclará, como es habitual en la serie, historia y fantasía con ese "y si" que tanto juego da. Personajes reales y mitos. Leyendas y criaturas fantásticas, y hasta el mismísimo panteón griego tendrá su hueco en la trama. Y, como siempre, poniendo en nuestras manos ese destino alternativo del mundo, esa posibilidad de cambiar la misma Historia y de vivir en directo una de las culturas más fascinantes de la antigua civilización clásica. Pero, como también era de esperar, dando una vuelta de tuerca a todo lo visto ya en la saga, con jugosas novedades que puedan dar mucho de sí. ¿Listo para viajar en el tiempo? La pareja de protagonistas de «Odyssey» te está esperando.

Elige tu avatar

Sí, pareja, como seguro que ya sabes. Porque «Odyssey» toma la dualidad como una de sus principales características. Kassandra y Alexios, ella y él, estarán a nuestra disposición para vivir una misma historia, y desde el primer minuto tendremos que optar por una encarnación u otra para entrar en ac-

> **“«Odyssey» nos trasladará a un período clave de la Grecia clásica: la guerra del Peloponeso”**



¡Contempla el esplendor de la civilización y la Grecia clásica! Un esplendor que puede venirse abajo porque Esparta y Atenas están en guerra. ¡Cambia la Historia!



SABÍAS QUE...

... aparte de los anunciados dos DLC de pago, cada uno con tres episodios descargables, Ubisoft lanzará tras la salida del juego varias misiones extra y eventos recurrentes diarios y semanales, que serán totalmente gratuitos, para seguir disfrutando de «Odyssey».



Un mundo que cada relación puede cambiar. Las alianzas, traiciones y romances podrán modificar el devenir de la trama.



¡Inclina la balanza hacia Delos o el Peloponeso! Como Alexios o Kassandra, tu pasado te remite a Esparta, pero serás un mercenario y podrás elegir luchar por uno de los dos bandos.

ción. Sin embargo, como decimos, la historia del o la protagonista de «Odyssey» partirá del mismo punto: descendiente del mismísimo Leónidas, así que con ascendencia espartana, pero repudiado por su familia y convertido en mercenario, al servicio de uno de los dos bandos en conflicto. La continua elección, en uno u otro sentido, será parte de esa dualidad constante en la que nos hará debatirnos la trama de «Odyssey», que nos llevará a explorar por toda Grecia, combatir, navegar, descubrir mitos y leyendas que son más reales de lo que pensamos y desarrollar un estilo de juego único, basado en el progreso en las distintas habilidades de nuestro avatar.

Estas habilidades básicas se dividirán en tres áreas: guerrero –combate cuerpo a cuerpo–, cazador –arco– y asesino –sigilo–, como habilidades activas, y no pasivas como en «Origins». Reforzar unas y otras, junto al dominio de armas cuerpo a cuerpo y a distancia, algo que también encontrábamos en la entrega anterior, nos permitirán desarrollar un estilo propio, según nuestras preferencias. Pero, además, la influencia de esa Grecia mitológica también tendrá su peso en «Odyssey».

Mitos y leyendas

Dioses, titanes, criaturas fabulosas... en «Odyssey», el mito a veces se hará realidad, tomando muchas caras. Algunas de ellas serán literales, como vernos las caras con criaturas como Medusa –una de las confirmadas, aunque habrá más–. En otras ocasiones, serán ciertos poderes y armas tocadas por los dioses los que nos permitirán desarrollar ataques especiales capaces de acabar con enemigos formidables.

El estilo de acción en «Odyssey» irá algo más allá de lo que vimos en «Origins». Si en el juego ambientado en Egipto el protagonistas podía efectuar ciertos golpes finales de enorme poder, ahora tanto Alexios como Kassandra tendrán en sus manos –y piernas– un abanico mucho mayor de combos y ataques demoledores, con cuatro

SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED ORIGINS
El mundo abierto del Egipto antiguo también estaba lleno de historia, desafíos y peligros.



FAR CRY 5
El mundo abierto del condado de Hope nos ofrecía un sinfín de posibilidades de acción.



Un poco de sigilo nos ayudará en las misiones más peliagudas. De nuevo, la infiltración será una táctica poderosa para conseguir ciertos objetivos. Cuanto menos ruido, menos peligro.



La equipación del personaje recordará al diseño que vimos en «Origins», y también podremos contar con cierta ayuda... salvaje.



ESPARTA VS. ATENAS

El conflicto entre la liga de Delos y la del Peloponeso marca toda la acción de «Odyssey».



Elige tu bando. Los dos protagonistas, Kassandra y Alexios, podrán ser personalizados y desarrollados a lo largo del juego, incluyendo su ascendencia por uno de los dos bandos en conflicto.



¡Vuelven las grandes batallas navales! El espectáculo de la acción se trasladará también al mar, donde decenas de personajes y naves enemigas se verán las caras en el Egeo y las costas de Grecia.



¿Qué tipo de héroe serás? Las distintas habilidades del protagonista se verán repartidas en tres ramas que desarrollar al gusto: guerrero, cazador o asesino, como habilidades activas, y no pasivas, como en «Origins».



¡Así se lucha en la Guerra del Peloponeso! En algunas batallas entre las fuerzas atenienses y espartanas, el "Sistema de Guerra" nos permite obtener contratos como mercenario participando en combates de escala masiva, en busca de un objetivo específico.

> **“Podremos elegir entre Alexios y Kassandra, dos protagonistas, para vivir la nueva aventura”**

tipos de habilidades espciales que irán desde empujar con la pierna a un enemigo poderoso –a lo Leónidas en "300"– a lanzar una lluvia de flechas sobre el enemigo. Pero, además, las mecánicas de combate se han variado para adaptarse a otra de las novedades en la lucha: las batallas masivas.

Cuando en «Odyssey» se habla de batallas masivas, es que se trata de batallas masivas de verdad. En concreto, Ubisoft habla de ciertas batallas entre las fuerzas de Esparta y Atenas que pueden llevar a congregar en pantalla a 150 guerreros por cada bando, participando nosotros como uno de ellos en el bando que hayamos elegido. Al ser un mercenario, el acceso a estas batallas se producirá en base a contratos que aceptemos en busca de un personaje u objetivo concreto en la batalla. Y por ambos bandos. Y las secuencias de acción en estas escenas serán... bueno, ¡espectaculares! Podremos desplegar un montón de combos, ataques y defensas como nunca se ha visto en la saga, encadenando golpes contra distintos enemigos. Una auténtica gozada para la vista y la jugabilidad, que seguro dará mucho que hablar.

Entre la Historia y el mito: de soldados, dioses y leyendas

La Grecia clásica no solo es uno de los momentos históricos más fascinantes de la Historia, sino que su rica cultura está plagada de tantos mitos y l eyendas que han definido, en buena parte, nuestra sociedad actual. En «Odyssey», además de recrear la Guerra del Peloponeso, podremos enfrentarnos a algunos de estos mitos con nombre propio, como la mismísima Medusa, como se puede ver en esta imagen.



¡El regreso a la saga de las grandes batallas navales! Podremos navegar por el Egeo y luchar en múltiples batallas entre diversos tipos de embarcaciones. ¡Ojo a los abordajes!



El guion de «Odyssey» nos llevará a descubrir el origen del protagonista, cuyo pasado será todo un misterio al comienzo.





¡Desata todo tu poder de guerrero! Durante el desarrollo del personaje podremos desbloquear cuatro tipos de habilidades especiales que desatarán poderosos ataques en momentos críticos.

Por añadidura, la acción se expendirá, de nuevo, al mar. En «Odyssey» regresarán las batallas navales, con el Egeo y el Mediterráneo como escenarios, viendo abordajes, ataques y decenas de soldados a bordo de barcos enzarzados en combates impactantes.

También, podremos llevar la acción bajo el agua –algo a lo que ya estamos acostumbrados en la saga– en busca de tesoros, viéndonos enfrentados a la fauna marina.

Otro aspecto importante será el de la equipación del personaje. Ahora, cada pieza de la armadura del protagonista tendrá unas características únicas y proporcionará ciertas ventajas –que se pueden potenciar según el camino elegido en el desarrollo de sus habilidades–. Así, podremos hacer mucho más poderosos a Kassandra y Alexios, modificando pieza a pieza su equipo o con conjuntos especiales. En definitiva, la personalización es el objetivo final para crear un personaje totalmente a nuestro gusto y estilo.

«Odyssey», como vemos, quiere ir más allá de simplemente ofrecer un cambio de escenario y época, potenciando la acción y posibilidades de la aventura un poco más lejos, pudiendo, además, influir en la trama según las decisiones que tomemos y los diálogos, interacciones y hasta romances que establezcamos con los personajes secundarios. Si la antigüedad definió el mundo en el que vivimos actualmente, poder cambiar uno de los momentos más decisivos de la misma, aunque sea virtualmente, es una tentación casi divina. **A.P.R.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Treyarch/Beenox/Raven
- **Distribuidor:** Activision
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 12 de octubre de 2018

www.callofduty.com/es/blackops4

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción bélica multijugador**, nueva entrega de la saga alternativa «Call of Duty».
- **Incluirá tres modalidades: Zombies, Blackout y Multijugador.** Por vez primera no tendrá campaña individual.
- El modo **Blackout será un "Battle Royale"** en el que participarán hasta 80 jugadores, en solitario o en pelotonos de dos o cuatro jugadores.
- En el **multi veremos de nuevo a los Especialistas**, hasta 10 distintos y 6 conocidos.

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción de «Black Ops» deja de lado su vertiente individual y lo apuesta todo al multijugador en distintas facetas, estrenando modo "battle royale" tan de moda.

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

¡La acción se vive en compañía!

Han pasado ocho años desde el estreno de «Black Ops» como la serie alternativa de «Call of Duty» y, con el que está a punto de llegar en unas semanas, cuatro juegos que la componen. Pero esta nueva entrega no va a ser como las demás. No solo por ese peculiar diseño del "4" con sus cuatro barras que ilustra su título en lugar del más habitual IV –aunque, en realidad, aquella numeración romana es perfectamente correcta y era usada en la antigüedad–, sino porque Treyarch y Activision han decidido desmarcarse de toda la saga y apostar únicamente por el multijugador como esencia y razón de ser de «Black Ops IIII».

Suponemos que si eres un habitual de la serie y esperabas disfrutar de la habitual triada de campaña, multijugador y zombis, quizá esto será toda una sorpresa –agradable o no, eso ya depende de cada uno– y aunque los responsables del juego aseguran que es una decisión que estaba tomada desde el inicio del desarrollo –Dan Bunting, uno de los rsponsables de Treyarch así lo afirma, pues querían probar algo nuevo y diferente–, las especulaciones al respecto han sido numerosas. Hubo rumores, cuando se anunció que no habría campaña, de que se había tomado la decisión de abandonarla a mitad de desarrollo viendo que no se podrían cumplir los plazos para terminarla. También se comentó que Treyarch tenía datos de que muchos jugadores solo estaban interesados en el multi y no probaban la campaña. Y, claro, los rumores también apuntaban a que el éxito de títulos como «Playerunknown's Battlegrounds» y, muy especialmente, «Fortnite», hicieron que Activision se replanteara sus estrategias y se metiera en la batalla directa contra estos nuevos competidores.

La batalla por el multijugador más feroz

Sea como fuere, la realidad es que «Black Ops IIII» abrirá un nuevo frente en la saga con Blackout, pero habrá más, claro.

Tendremos los modos multijugador conocidos y renovados, en los que destacará el regreso de los especialistas, personajes únicos con habilidades y personalidad definida. Entre ellos que habrá seis ya conocidos de «Black Ops III» –Ruin, Prophet, Battery, Seraph, Nomad y

> “La acción de la saga lo apuesta todo al multijugador, estrenando un modo "battle royale"”

Zombis, un multi remozado y... ¿campaña? Pues va a ser que no.

El lanzamiento de «Black Ops 4» será recordado como el del primer «Call of Duty» que se olvida del modo campaña individual –bueno, se podrá jugar en solitario en Blackout y en Zombies, pero la campaña pasa a la historia–, para apostar todo por el multijugador en distintas facetas. En el multi veremos el regreso de los especialistas –diez en total– y el estreno de Blackout meterá de lleno a la saga en la moda del "Battle Royale".

¡«Black Ops IIII» llega para renovar la acción multijugador! La saga alternativa de «Call of Duty» se estrenará en octubre apostando todo a los distintos modos multijugador.





¡Únete a tus amigos para luchar contra los zombis! El modo cooperativo para hasta cuatro jugadores será su esencia.





¿En solitario o por pelotones? El estreno de Blackout nos meterá en batallas en las que participan hasta 80 jugadores, pudiendo jugar solo contra todos o en pelotones de 2 o 4 jugadores.

Firebreak– mientras que los otros cuatro serán nuevos –Recon, Ajax, Torque y Crash–. Por otro lado, el modo zombis representará la vertgiente cooperativa del nuevo juego, con seis especialistas confirmados –conocidos por la beta del juego– que serán Bruno, Depmsey, Diego, Nikolai, Richtofen, Scarlett, Stanton y Takeo. La personalización será aquí muy amplia, permitiendo adoptar distintos estilos de juego. De momento, se esperan tres mapas confirmados, entre los que encontraremos un cierto estilo de mitología y de historia clásica, con el mapa IX ambientado en la antigua Roma, aunque también viajaremos al Titanic y a Alcatraz, ofreciendo así una variedad de entornos realmente notable. ¿Tendremos más? Bueno, habrá que esperar a la versión definitiva del juego.

Y, por fin, llegamos a la estrella de «Black Ops IIII» o, al menos, a su novedad más destacada: Blackout. Como ya hemos mencionado antes, la nueva entrega de la saga abandona la campaña individual y la sustituye por un modo multijugador específico de estilo "battle royale", que los fans de «PUBG» y «Fortnite» conocerán bastante bien. Una enorme batalla campal con decenas de jugadores, todos contra todos, con variantes diversas. La beta –y se espera que la versión final sea similar– de »Black Ops IIII» nos ha dejado una experiencia en la que hemos recorrido un mapa gigantesco plagado de posibilidades tácticas muy diversas, combatiendo en una batalla de hasta 80 jugadores. Es interesante notar que se podrá jugar también en pelotones de dos o cuatro jugadores –estas modalidades serán independientes unas de otras– y, específicamente, aparecerán los iconos de Mason, Menéndez, Reznov y Woods disponibles, por lo que hemos visto en la beta.

Aunque Blackout es lo más llamativo de «Black Ops IIII», también es cierto que, de momento, la experiencia es prometedora, pero no parecía revolucionaria. Habrá que ver dónde llegará Treyarch en los próximos días. **A.P.R.**

SE PARECE A...



CALL OF DUTY BLACK OPS III
Las batallas contemporáneas son también la base de la acción, aunque ahora solo en multi.



PLAYERUNKNOWN'S BG
La inspiración de títulos como «PUBG» y su "battle royale" han influido en el nuevo «Black Ops».



METRO EXODUS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** 4A Games/Deep Silver
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Fecha prevista:** 22 de febrero de 2019

www.metrothegame.com/es

El éxodo por la Rusia mutante postapocalíptica, tras escapar del subsuelo de Moscú, empezará para Artyom el próximo febrero. Volveremos al año 2036, nos embarcaremos en el Aurora, un tren de vapor modificado, y junto a un puñado de supervivientes nos dirigiremos al Este, en busca de un nuevo comienzo. El nuevo mundo abierto de «Metro Exodus» unirá la acción ya conocida de los dos títulos anteriores junto a niveles no lineales en los que, una vez más, cada decisión tomada definirá el destino de nuestros camaradas.

LEFT ALIVE

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Square Enix
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2019

left-alive.square-enix-games.com



Definitivamente, parece que no disfrutaremos de la acción de «Left Alive» hasta el cada vez más cercano 2019, pero sus veteranos creadores -Nabeshima, Shinkawa y Yanase- van desvelando más detalles y escenas de la invasión a Novo Slava en el año 2127, donde los tres protagonistas del juego nos ofrecerán sus propias historias, misiones y caminos en este "shooter" futurista.

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** MachineGames/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2019

wolfenstein.bethesda.net/es



Las escasas imágenes de la nueva historia del universo «Wolfenstein» siguen aumentando las expectativas y alimentando el misterio sobre la trama que, con un diseño de acción cooperativa, dará el protagonismo a las hijas de B.J. La guerra contra la ocupación nazi continuará en un 1980 alternativo en el que Jess y Soph, las gemelas, buscarán a su padre desaparecido en el París ocupado.

THE QUIET MAN

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Human Head Studios/Square Enix
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.thequietmangame.com

Todos sabemos la relevancia de una BSO en cualquier juego, pero piensa qué ocurriría si el mundo de juego fuese completamente silencioso. Es la peculiar premisa de «The Quiet Man», el proyecto con el que Human Head regresa a la actualidad, con una historia que combina acción de imagen real, un mundo virtual creado con un detalle asombroso y un protagonista sordo, Dane, que debe moverse por este mundo silente durante una noche, embarcado en la búsqueda de una cantante que ha sido secuestrada por un misterioso enmascarado. Intrigante.



CONTROL

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Remedy/505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2019

www.controlgame.com

«Control», lo nuevo de Remedy, tiene ciertas reminiscencias de «Quantum Break», con un mundo que parece cambiar de forma impredecible, y una misteriosa agencia -Federal Bureau of Control- que es la clave de este entorno en el que nada es lo que parece. Pero todo es, a la vez, diferente de «Quantum Break». Es casi más cercano a un mundo a lo "Matrix". Y solo la protagonista, Jesse Fadens, justamente la directora de esta agencia, tiene la clave del misterio que lo rodea. Poderes extraños y un estilo de acción único, como solo Remedy sabe hacer.



TRÜBERBROOK (A NERD SAVES THE WORLD)

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** btf/Headup Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Finales de 1967 (primer trimestre de 2019)

trueberbrook.com

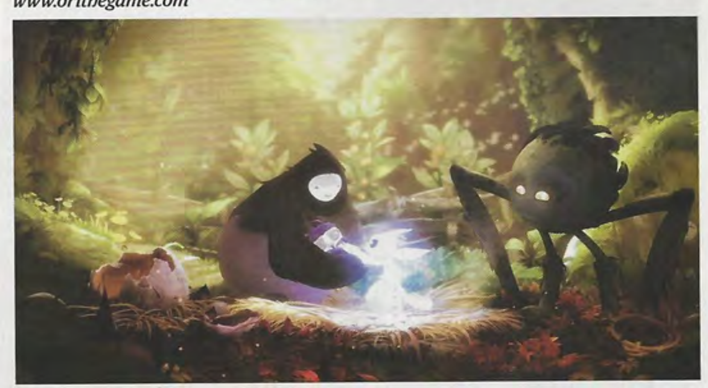


La fecha "oficial" de lanzamiento de «Trüberbrook» que los alemanes de btf han marcado para disfrutar de esta aventura indie -1967- ya es indicativo de que nos encontramos ante un juego peculiar. Mezcla de thriller y ciencia ficción, la historia de Han Tannhauser en una villa rural de Alemania a finales de los años 60, en un universo paralelo, promete ofrecer estilo clásico y giros inesperados.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

- **Género:** Aventura/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Moon Studios/Microsoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2019

www.orithegame.com



La maravillosa «Ori and the Blind Forest» se convirtió en uno de los juegos más fascinantes y sorprendentes de 2015, de la mano de Moon Studios. Con decenas de premios a sus espaldas, sorprende saber que el estudio indie ha decidido apostar por un nuevo sistema de combate y mecánicas, en las que distintos hechizos y habilidades nos permitirán definir un estilo de juego personalizado.



MY FRIEND PEDRO

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DeadToast Entertainment/ Devolver Digital
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019

www.deadtoast.com

Heredero de su propio juego web de hace un lustro, DeadToast ha encontrado en Devolver Digital al editor perfecto para un título como «My Friend Pedro». Un diseño de acción brutal, algo surrealista y donde la originalidad y la habilidad se dan cita en un un juego que mezcla disparos, violencia acrobática y lo que el estudio define como "cámara lenta arrogante". Imagina un pistolero mexicano haciendo cabriolas, piruetas y saltando mientras no para de disparar a sus enemigos y es capaz de provocar carambolas y rebotes con sus balas.

THE DIVISION 2

Primero tomamos Manhattan...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Massive Entertainment/Ubisoft
- **Fecha prevista:** 15 de marzo de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción y rol, en tercera persona**, y continuará la trama de la epidemia que arrasó N.Y.
- Su campaña será mucho más larga, ofrecerá una nueva Zona Oscura y tendrá **"raids" cooperativos** de 8 jugadores.
- Elegiremos entre **tres especializaciones**, tras llegar al nivel 30, para el personaje.
- Lanzará **actualizaciones de contenido** tras su lanzamiento con misiones y escenarios, totalmente gratis.

La epidemia sigue provocando estragos. Tras arrasar Nueva York, se extiende a Washington, ahora una zona de guerra. ¿Estás listo para ayudar a los supervivientes?

La epidemia fue solo el comienzo. Luego, llegó el verdadero desastre. Pero nada pudo contener la expansión del virus más allá del área de Manhattan. Por mucho que los agentes de la División lo intentaron, la contención no resultó y el caos se ha extendido hasta Washington D.C. La capital de Estados Unidos se ha convertido en una sombra de lo que era tras las tormentas, inundaciones, saqueos y dejar sus calles convertidas en territorio hostil dominado por un puñado de facciones enfrentadas por el control de los escasos recursos. Los atemorizados supervivientes están encerrados en sus casas, cuando no son explotados por estas fuerzas paramilitares. Y, como era de esperar, de nuevo los agentes de la División son la única esperanza de los desprotagidos civiles. ¿Crees que podrás conseguir que Washington no caiga en malas manos? Si la ca-



pital se sume en el caos, todo el país caerá detrás. Solo tú puedes evitarlo en «The Division 2».



La lucha más brutal contra la epidemia

Massive ha empezado a desvelar las principales características de su nuevo proyecto, que promete ser más ambicioso, sólido y completo que el juego original. Y todo empezará por una campaña que permitirá desarrollar de forma más fluida y coherente a los personajes.

La trama y la narrativa, que promete importante giros argumentales, serán la base de esta campaña. Toda la acción se está diseñando para que como jugadores el interés por continuar desvelando nuevos detalles de la historia sea constante, lo que a su vez nos permitirá desarrollar las habilidades del personaje, afrontar nuevos tipos de desafíos, cada vez más variados y, en definitiva, veamos cómo todo va a más de forma progresiva.

El objetivo final de Massive es que como jugadores queramos completar la campaña de principio a fin. Es algo que, por ejemplo, nos llevará a no poder escoger una especialización para el personaje de las tres disponibles –experto en explosivos, tirador o superviviente– antes del nivel 30, es decir, tras completar la campaña. Dentro de esta,

> "La epidemia que asoló Manhattan se expande, como la acción, hasta Washington D.C."

Han pasado siete meses tras que la epidemia asolara Nueva York. Y le ha llegado el turno a Wahsington, cuyas calles se han convertido en escenario de guerra.







La acción de «The Division 2» se volverá mucho más intensa y los jugadores más experimentados podrán poner a prueba su habilidad en equipo en los "raids", misiones cooperativas para hasta ocho jugadores.

en todo caso, tendremos posibilidad de acceder a misiones cooperativas para cuatro jugadores, aunque siempre podremos completarla en solitario, si preferimos este estilo de juego.

Pero los jugadores más experimentados tendrán una verdadera oportunidad de lucirse una vez hayan desarrollado su especialización, descubriendo nuevas habilidades y talentos, en una de las grandes novedades de «The Division 2»: los raids. Se tratará de misiones cooperativas especiales para hasta ocho jugadores, no accesibles de forma individual. En ellas, haremos frente a desafíos especiales en Washington, y la coordinación táctica del equipo serán la clave para triunfar.

La nueva experiencia

Por supuesto, no podremos olvidarnos en esta segunda parte

> "Massive reforzará la campaña e incluirá "raids", misiones cooperativas de 8 jugadores"

ZONAS DE GUERRA URBANAS PARA EXPLORAR SOLO O EN COMPAÑÍA



La campaña pretende ser más larga, coherente y potente que la del juego original, con Washington como gran escenario. Tan es así, que hasta llegar al nivel 30 no podremos acceder a las especializaciones para nuestro personaje.



Una de las características más destacadas de «The Division 2» serán los "raids", misiones cooperativas para hasta ocho jugadores, que pondrán a prueba la coordinación de equipo entre jugadores experimentados.





de uno de los apartados más características de «The Division», con una nueva Zona Oscura. Las bases de las misiones en la Zona Oscura serán similares a las ya conocidas del juego original. En este área podremos encontrar algunos de los botines más suculentos que se encuentran en todo el mapa de Washington, pero también será la zona más peligrosa, libre de reglas y donde las traiciones y la tensión serán constantes. Aquí no habrá amigos y la cooperación entre jugadores no estará asegurada. Quizá ayudes a alguien que al final te eliminará.

«The Division 2» promete ir mucho más allá de lo que Massive ya nos ofreció en Manhattan, con un sistema de progresión más cuidado y una historia más elaborada, además de un mundo más realista. ¿Demostrarás de qué pasta estás hecho? **A.P.R.**





TRAS MANHATTAN, CAERÁ WASHINGTON



El realismo de la trama y la ambientación ha sido, como en el juego original, uno de los principales objetivos de Massive en el diseño de «The Division 2». Ahora, un Washington arrasado nos espera.



Los monumentos más conocidos, las calles, parques, la Casa Blanca y hasta el aeropuerto de Dulles serán algunos de los escenarios más reconocibles, reproducidos con fidelidad hasta el más pequeño detalle.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

ASÍ SÍ, SEGA

Me gustan los juegos de rol táctico, así que compré «Valkyria Chronicles» cuando salió en PC, y me enganchó, aunque algunas partes me costaron por el inglés. Ahora he comprado «Valkyria Chronicle 4» y me he llevado una sorpresa al ver que lo han traducido al castellano. Me alegro de que SEGA haya entrado en razón porque se merece estar traducido, es aún mejor que el anterior. H.X.D





La verdad es que ha sido una agradable sorpresa que SEGA haya traducido al castellano «Valkyria Chronicle 4». A nosotros también nos parece un juegazo que no ha tenido el reconocimiento que se merece. A ver si ahora que ha salido traducido, se nota en las ventas. Una lástima, eso sí, que SEGA no haya hecho lo mismo con la saga «Yakuza», que también se merece una traducción. ¡Aún están a tiempo!

MONITOR BARATO

Me gustaría que me recomendaran un monitor de 24 a 27 pulgadas, con soporte para la tecnología G-Sync, resolución full HD, y que no arruine mi economía.

Mi equipo actual está compuesto por: tarjeta madre Gigabyte Z370 HD3-CF, CPU Intel core i7-8700, 16 GB de memoria DDR4, y tarjeta grafica Gigabyte GeForce GTX 1060 6 GB. Gracias por la magnífica revista que hacéis, y por contestar nuestras dudas en esta sección. A.R.V.

Por suerte, Alejandro, hay muy buenos monitores con las características que pides. El problema es que G-Sync le añade 100 o 150€ al precio final.

Uno de los más baratos con G-Sync, manteniendo una buena calidad, es el Acer XB241Hbmipr. Tiene 24 pulgadas, 1080p, G-Sync, tiempo de respuesta de 1 ms y hasta 180 Hz de frecuencia. Cuesta alrededor de los 375€.

Otros modelos de calidad contrastada son el Alienware AW2518H, Acer Predator XB252Q y la gama AOC Agon. Los precios rondan los 450€. Si quieres bajar precios tendrás que renunciar a G-Sync.

PC O XBOX ONE

Quiero comprar «Forza Horizon 4», pero estoy hecho un lío. ¿Si compro el juego en disco de Xbox One, me vale para PC? En algunas tiendas online he visto un código de Xbox One. ¿Me sirve para la versión PC? Juan Drivatar

Microsoft tiene una promoción llamada Xbox Play Anywhere, que permite comprar el juego en Xbox One o PC, y jugarlo en la otra plataforma gratis. Pero esto solo se aplica a la versión digital, y si usas la misma cuenta en Xbox One y en PC. Por tanto si compras el juego de Xbox One en disco no tienes la versión de PC. Si compras la versión en digital en Xbox One, lo podrás descargar en PC. Del mismo modo, los códigos del juego que venden en tiendas online



LA CARTA DEL MES

UN SUEÑO CONSEGUIDO



Desde pequeño hay un juego que me obsesiona: «Dragon Quest VIII». Lo jugué en la PS2 de un amigo y me encantaba. Nunca pensé que, 15 años después, jugaría a esta saga en PC. Me gustaría agradecer a Square Enix que al fin podamos jugar a estos juegos míticos en nuestro ordenador. Lo recomiendo a todos los lectores de Micromanía porque es un juegazo y el port está genial. ¡Un sueño hecho realidad! Pere S.

Quizá no sea muy conocida entre los peceros, pero «Dragon Quest» es la saga de rol más vendida de Japón, y su llegada a PC es un histórica. Como dices, la versión PC es extraordinaria, y posiblemente sea el mejor «DQ», y en español. ¡Qué más se puede pedir!

LA POLÉMICA DEL MES

¿JUEGOS INCOMPLETOS?

Últimamente se ha puesto de moda eso que llaman "juegos como servicio", que para mí es alargar los juegos como un chicle lanzando actualizaciones y DLCs. Creo que con algunos lo que en realidad quieren decir es: "juego en beta y lo vamos mejorando". Por ejemplo «Jurassic Park Evolution» salió con un modo sandbox limitado y gestión del parque muy básica, y luego añadieron opciones. ¿Qué opináis? Kevin



Pues que en algunos casos tienes razón, Kevin. A veces se usa "juegos como servicio" para lanzar un título con lo básico y luego le van añadiendo opciones hasta que tenemos lo que debería haber sido desde el primer día. Hay que criticarlo pero nos tememos que seguirá pasando, porque muchas compañías llegan con retraso al lanzamiento.

sirven tanto para PC como para Xbox One.

COMO LAS DE ANTES

Me gustan mucho las aventuras gráficas clásicas. ¿Me recomendáis alguna nueva que merezca la pena? **Bea S.**

Tienes suerte, Bea, porque acaba de salir una de las mejores de los últimos años: «Unavowed». Es una historia de misterio sobrenatural muy bien trabajada, y con puzzles muy interesantes. Si en lugar de puzzles prefieres avanzar usando conversaciones al estilo de las aventuras modernas de Telltale, pero con una presentación clásica, también merece la pena «Lamplight City».

¿PORNO EN STEAM?

He leído que a partir de ahora Steam va a publicar juegos sin censurar. ¿Significa eso que van a publicar juegos pornográficos? Estoy flipando... **L.V.**

Bueno, "pornografía" no significa lo mismo para



todo el mundo, así que es difícil definir un juego pornográfico. Pero si te refieres a juegos con contenido sexual sin censurar, sean más o menos pornográficos, la respuesta es sí. Valve ha dicho que no va a censurar juegos, pero los desarrolladores están obligados a poner etiquetas que avisen del contenido, y los usuarios pueden filtrar esas etiquetas, si quieren, para que los juegos que las contengan no aparezcan en las búsquedas o en la portada. Y Steam tiene control parental.



FUENTE DE ALIMENTACIÓN

Voy a comprarme una tarjeta gráfica nueva y tengo una duda. En las especificaciones pone que necesita una fuente de alimentación de 550W. ¿Significa eso que con esa fuente no tendré problemas? ¿O conviene poner una más grande? **Marc**



Las recomendaciones que suelen venir en las especificaciones de las tarjetas gráficas se refieren a un PC estándar con su procesador, memoria RAM, un disco duro, la tarjeta, etc. Ahora bien, si a tu PC le empiezas a meter cosas que necesitan energía, como un disco SSD, dos discos duros, el doble de memoria, tarjeta de red, de sonido, etc, pues puede que la fuente se quede corta. Nuestro consejo es que compres una un poco mayor de lo que recomiendan las especificaciones. Pero tampoco mucho más, porque cuanto más grande sea más cara es, y más consume la propia fuente.

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



LOS 10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES PARA JUGAR EN 2018

¡Y los 10 más esperados para 2019!

Acabamos de empezar el otoño y la vuelta de las vacaciones nos ha permitido reponer energías y coger con fuerzas lo que resta de 2018. Pero, ¿estás seguro de haber aprovechado bien el año y disfrutado los juegazos que nos ha traído?

Todavía nos quedan semanas por delante para disfrutar de esos juegazos y esperar con ansia los que aún quedan por aparecer hasta que 2018 llegue a su fin. Y si durante estas vacaciones no has podido ponerte al día con los grandes títulos que hemos podido disfrutar estos pasados meses, vamos a recordarte los diez que, de ninguna manera, puedes dejar de probar. Han aparecido muchos más que, realmente, podrían merecer estar en esta lista, pero si quieres recordar 2018 como el año que es, uno de los mejores que hemos tenido en mucho tiempo, no puedes perderte de ninguna manera los títulos de las siguientes páginas. Páginas en las que verás juegos ya disponibles junto a otros que vendrán en las próximas semanas que, si todavía te queda tiempo hasta las próximas navidades, deben estar en tu punto de mira. ¿Quieres aun más juegos? Pues no te preocupes, porque tu lista se ampliará mirando un poco más allá, a 2019, con esos títulos que están por venir la próxima temporada, y que desde ya te decimos que serán los imprescindibles del nuevo año. Ahora, pasa y disfruta.

LOS 10 JUEGOS QUE DEBES PROBAR EN 2018

Durante las próximas semanas, hasta que 2018 llegue a su fin, quedan grandes títulos por aparecer. Los encontrarás en las siguientes páginas, junto a los que ya tenemos disponibles –algunos en ofertas irresistibles–, como los imprescindibles de un año sensacional.

¡EL CULMEN DE LA SAGA SE ACERCA!

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Estudio/compañía: Ubisoft Montreal **Distribuidor:** Ubisoft **Fecha:** 5 de octubre
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Decir que «Odyssey» será el mejor juego de toda la saga quizá sea un tanto aventurado cuando aún faltan unas semanas para disfrutarlo, pero de lo que no hay duda es de que nos encontraremos con el juego más completo de todos los «Assassin's Creed» aparecidos hasta ahora. Dos protagonistas a elegir, el regreso de las grandes batallas navales, el mayor realismo visual hasta la fecha y, por añadidura, nuevas batallas multitudinarias con nuevas habilidades. ¡Brutal!

¿POR QUÉ JUGARLO?

- Promete ser la entrega más completa, espectacular y variada de toda la saga.
- Podremos disfrutar de un nuevo concepto de acción con batallas multitudinarias.
- Se podrá elegir protagonista femenina o masculino.



LA ACCIÓN SE DISFRUTA EN COMPAÑÍA

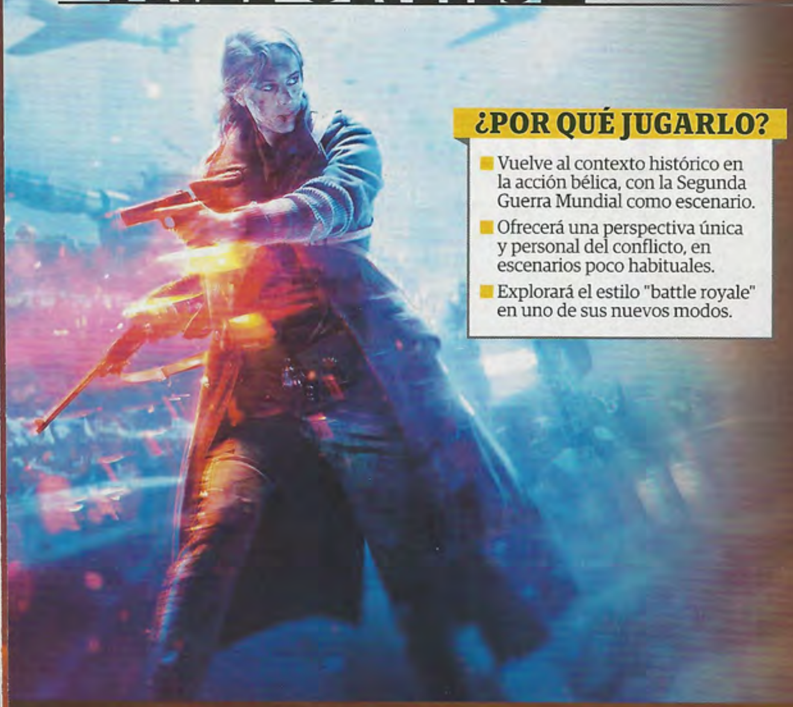
CALL OF DUTY BLACK OPS IIII

Estudio/compañía: Treyarch/Beenox/Raven **Distribuidor:** Activision **Fecha:** 12 de octubre
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Después de casi una década, y por las razones que solo Treyarch y Activision realmente saben, la saga «Black Ops» dará un giro a su propio concepto, dejando de lado la acción de campaña individual para centrarse en el multijugador –versus y cooperativo– y estrenar una nueva modalidad basada en el cada vez más de moda estilo "battle royale". Si te va la acción en compañía, «Black Ops IIII» será un juego a tener en cuenta en octubre.

¿POR QUÉ JUGARLO?

- Será el primer juego de la saga en apostar exclusivamente por el apartado multijugador.
- Estrenará un nuevo modo "battle royale": Blackout.
- De nuevo, incluirá tres opciones de juego: multijugador, zombis y el inédito Blackout.



¿POR QUÉ JUGARLO?

- Vuelve al contexto histórico en la acción bélica, con la Segunda Guerra Mundial como escenario.
- Ofrecerá una perspectiva única y personal del conflicto, en escenarios poco habituales.
- Explorará el estilo "battle royale" en uno de sus nuevos modos.

ACCIÓN QUE HARÁ (NUEVA) HISTORIA

BATTLEFIELD V

Estudio/compañía: DICE/EA **Distribuidor:** Electronic Arts
Fecha: 20 de noviembre **INTERÉS:**



Lo que EA y DICE están intentando con la saga «Battlefield» en los últimos años es combinar la experiencia de años en el género de la acción bélica con las más nuevas experiencias. Intentando ir, a la vez, más lejos que nadie en el aspecto técnico –será uno de los juegos que empiecen a explorar las posibilidades de las nuevas gráficas RTX de Nvidia–, «Battlefield V» quiere convertirse en uno de los juegos que marquen el camino a seguir en el futuro. ¿Lo conseguirá? En poco más de un mes, lo veremos.



UN DESAFÍO COMO NO HAY OTRO

CONAN EXILES

Estudio/compañía: Funcom **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 8 de mayo **INTERÉS:**

De la nada absoluta a convertirte en señor de las tierras del exilio, dominando sus recursos, consiguiendo los favores de los dioses y levantando fortalezas inexpugnables. Eso es, de manera muy resumida, lo que propone uno de los juegos más exigentes, desafiantes y originales de los últimos tiempos. «Conan Exiles» dista de ser un juego perfecto –más bien al contrario, su falta de pulido es notoria–, pero eso también aporta un aliciente al desafío de supervivencia que propone. No hay nada igual.





¿POR QUÉ JUGARLO?

- Es un juego pensado para disfrutarlo en el largo plazo, desarrollando con paciencia el personaje y sus habilidades.
- El desafío de supervivencia es extremo. No hay nada igual.
- Se puede disfrutar solo o en compañía, en el mundo online.



¡UN VIAJE EN EL TIEMPO!

KINGDOM COME DELIVERANCE

Estudio/compañía: Warhorse Studios/Deep Silver **Distribuidor:** Koch Media **Fecha:** 13 de febrero
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La ambientación medieval ha sido, en no pocos juegos, la base sobre la que se han levantado espectaculares aventuras de fantasía, pero... ¿cuántos juegos hay que de verdad resulten divertidos y espectaculares siendo totalmente fieles al apartado histórico? No hay muchos, cierto, pero «Kingdom Come Deliverance» compensa, el solito, esa carencia. Aventura, acción, rol, Historia... El juego de Warhorse es una experiencia única e imprescindible que debes probar.

¿POR QUÉ JUGARLO?

- Es uno de los juegos más realistas que hayas visto nunca en el contexto histórico.
- Visualmente es espectacular, y la recreación de la época te deja con la boca abierta.
- La libertad es absoluta en todos los sentidos. Un juego increíble.





EL APOCALIPSIS ES MEJOR CON AMIGOS

FALLOUT 76

Estudio/compañía: Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Fecha:** 14 de noviembre
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

La gran sorpresa del pasado E3 fue descubrir que Bethesda era capaz de desdecirse –en cierto modo– sobre su política acerca de los juegos para un solo jugador. Las experiencias de «Fallout 76» nos llevarán a un terreno inexplorado en la saga, con una nueva aventura que se desarrollará en un mundo online donde todos los personajes humanos que encontremos serán otros jugadores. Una manera realmente inédita de vivir el apocalipsis nuclear... en compañía.

¿POR QUÉ JUGARLO?

- Será el primer juego de la saga en desarrollarse en un mundo online permanente.
- La trama nos descubrirá los comienzos del nuevo universo postapocalíptico de «Fallout».
- Podremos jugarlo por nuestra cuenta o uniéndonos a amigos.





¡LARA CROFT HA RENACIDO!
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Estudio/compañía: Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 14 de septiembre **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

El proceso de transformación de Lara Croft, de ingenua estudiante a intrépida aventurera –y brutal asesina– se completa con la trilogía que ha reinventado al gran icono de los últimos 20 años del videojuego. «Shadow of the Tomb Raider» bebe de las fuentes de los juegos originales tanto como de los dos títulos precedentes en mecánicas y diseño de acción, para ofrecer la experiencia más completa y satisfactoria de la trilogía. Un cierre sensacional que debes probar.

¿POR QUÉ JUGARLO?

- Cierra la trilogía que ha reinventado y actualizado a uno de los mayores iconos de la historia del videojuego.
- Es una aventura sensacional, que recopila todas las mecánicas vistas en los juegos anteriores.
- Es espectacular visualmente.





¡LA MAGIA DEL ROL JAPONÉS EN TU PC!
NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO

Estudio/compañía: Level 5/Bandai Namco **Distribuidor:** Bandai Namco **Fecha:** 23 de marzo
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■

Es difícil que no hayas probado nunca el rol japonés, pero si es así porque quizá no te ha llamado mucho la atención el género, probar «Ni No Kuni II» te hará cambiar de opinión, con toda seguridad. El juego de Level 5 no solo es un auténtico espectáculo, con un estilo gráfico heredado de Studio Ghibli, sino que es una aventura sensacional, magníficamente diseñada con personajes, situaciones, desafíos, enemigos, mecánicas y trama pulidas hasta el extremo. Un juego genial.

¿POR QUÉ JUGARLO?

- Es como estar dentro de una película de Studio Ghibli, en un mundo de fantasía alucinante.
- La narrativa es uno de sus puntos fuertes, con una aventura que va in crescendo.
- La innovación y la progresión de los personajes es continua.





¡VIVE LA AVENTURA FINAL!

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

Estudio/compañía: Sqaure Enix **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 6 de marzo **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Seguro que has oído eso de "vivir a cuerpo de rey", pero para la familia de Noctis, regentes de Lucis, la vida no está siendo demasiado satisfactoria, con una guerra de por medio y un usurpador en el trono. Lo que, por otro lado, nos ofrece de la mano de Square Enix un autentico juegazo en forma de JRPG con una edición completísima que incluye varios DLC, una calidad técnica asombrosa y una experiencia de juego que atrapa sin remedio. Uno de esos juegos que te hacen amar un género, sin duda.





¿POR QUÉ JUGARLO?

- Es uno de los juegos de la saga mejor adaptados el PC, explotando todas sus posibilidades técnicas.
- Los personajes y la historia son impresionantes.
- Crear un estilo personal de juego es increíblemente sencillo.



¿POR QUÉ JUGARLO?

- Adapta a las mil maravilla las mecánicas del rol clásico de hace décadas a la actualidad del PC.
- El mundo de juego es increíble, con personajes y enemigos sensacionales.
- Une exploración, aventura y combate por tierra y mar.

¡EL VIEJO ROL NUNCA MORIRÁ!

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

Estudio/compañía: Obsidian/Versus Evil **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 8 de mayo **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Disfrutar del rol de estilo clásico es una experiencia que muchos jugadores aún no conocen. Y cuando existen juegos como «Pillars of Eternity II Deadfire» es una auténtica pena, a la que pueden poner remedio en cualquier momento, por suerte. Y es que el JDR de Obsidian no solo es uno de los juegos del género más alucinantes de 2018, sino uno de los mejores títulos que han aparecido este año. Es enorme, inmenso en sus posibilidades, repleto de desafíos y todo una lección magistral de diseño.



¡Y 10 PARA DISFRUTAR EN 2019!

Muchos de los grandes juegos que empiezan a hacernos soñar para 2019 se han dejado ver, aunque sea tímidamente, en las ferias y eventos de este año. Y aunque nos han dejado con ganas de más y los dientes largos, estamos seguros de que no nos van a defraudar. Son estos.

ANTHEM

Estudio/compañía: BioWare/EA **Distribuidor:** Electronic Arts
Fecha: 22 de febrero de 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

El nuevo universo futurista de BioWare bebe de la herencia de «Mass Effect» y apuesta por un mundo en el que la acción cooperativa será clave en el diseño, y la libertad de exploración, la personalización de las armaduras de los personajes y los gigantescos enemigos, ofrecerán un desafío único.



DOOM ETERNAL

Estudio/compañía: id Software/Bethesda **Distribuidor:** Por confirmar
Fecha: 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Después de la magistral lección de diseño que id Software hizo con la renovación de «Doom» y que hizo resurgir al legendario estudio, llega la continuación de la acción más infernal, con un juego heredero de aquel mítico «Hell on Earth», que ha mostrado ya su fascinante cara en QuakeCon.



GEARS 5

Estudio/compañía: The Coalition/Microsoft **Distribuidor:** Microsoft
Fecha: 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■



La renovación de la saga «Gears of War» llegará el próximo año con profundos cambios que van desde el cambio de nombre hasta la absoluta protagonista femenina, con la que The Coalition quiere dar un giro que lleve a la serie creada por Epic a un nuevo punto, quizá, de reinicio.

JUST CAUSE 4

Estudio/compañía: Avalanche/Square Enix **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 4 de diciembre 2018 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■



La diversión más gamberra siempre ha sido la verdadera esencia de «Just Cause», y una de las señas de identidad de Avalanche en sus trabajos. La nueva entrega de la saga de Rico Rodríguez llegará justo para navidades y para que disfrutemos de explosiones, vuelos, saltos y destrozos sin límites.

METRO EXODUS

Estudio/compañía: 4A Games/Deep Silver **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 22 de febrero de 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

El sombrío tono del mundo apocalíptico de la saga «Metro» adquiere un atisbo de mayor esperanza en la próxima entrega, en que Artyom y sus compañeros emprenderán una huida de las ruinas de Moscú en busca de un futuromás luminoso. El mundo de juego será abierto y realmente increíble.



RAGE 2

Estudio/compañía: Avalanche/id/Bethesda **Distribuidor:** Por confirmar
Fecha: junio de 2019 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

De nuevo, Avalanche tiene en sus manos la continuación de uno de los juegos de acción más impactantes de la última década. id Software ha puesto en manos del estudio sueco la nueva entrega de «Rage», repleta de nuevas armas, vehículos, enemigos, mutantes y una historia sensacional.



RESIDENT EVIL 2

Estudio/compañía: Capcom **Distribuidor:** Koch Media
Fecha: 25 de enero de 2019 **INTERÉS:**



De vuelta en Raccoon City, donde todo empezó, el "remake" de una de las mayores joyas del "survival horror" promete ponernos los pelos de punta nada más comenzar el próximo año.

SEKIRO

Estudio/compañía: From Software/Activision **Distribuidor:** Activision
Fecha: 22 de marzo de 2019 **INTERÉS:**



Del oscuro mundo de «Dark Souls» al Japón medieval, From Software nos trae un nuevo universo de acción, aventura y mayor realismo, con un nuevo y fascinante protagonista.

THE DIVISION 2

Estudio/compañía: Massive Entertainment **Distribuidor:** Ubisoft
Fecha: 15 de marzo de 2019 **INTERÉS:**



El caos se extiende por los Estados Unidos llegando, en la nueva entrega de «The Division» al mismísimo Washington, convertido en un lugar tan peligroso como lleno de posibilidades.

UNDERWORLD ASCENDANT

Estudio/compañía: Otherside Entertainment **Distribuidor:** 505 Games
Fecha: 15 de noviembre 2018 **INTERÉS:**



El estilo más clásico de los JDR se da cita en un mundo fascinante que nos devuelve al Abismo Estigio, con un regreso al universo «Underworld» que entusiasmará a los más veteranos.

¿Y PARA CUÁNDO PODREMOS DISFRUTAR LOS JUEGOS MÁS DESEADOS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS?



BEYOND GOOD & EVIL 2: Bueno, como el juego de Michel Ancel lleva -literalmente- más de una década como proyecto en desarrollo -no oficial, pero sí oficioso- y ha tenido varios prototipos que se han desechado, aventurar una fecha es arriesgado. Queremos que sea 2019, pero...



CYBERPUNK 2077: De momento, CD Projekt RED nos ha puesto los dientes espectacularmente largos con «Cyberpunk 2077», pero -algo habitual en el estudio polaco- no han dicho cuándo lo tendrán listo. Todo apunta a 2019 -y la jugabilidad parece muy sólida-, pero la fecha no es oficial.



THE ELDER SCROLLS VI: Bethesda es otra compañía que sabe hacerse querer y crear expectativas. «The Elder Scrolls VI» ha dejado de ser un sueño para confirmarse como proyecto, pero los rumores apuntan a 2020 o más, con la nueva generación de consolas como punto crítico.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

El Indie sigue ofreciendo cantidad, calidad y variedad en géneros, estilos, mecánicas, diseños... Todo cabe en un mundo donde ni siquiera un presupuesto reducido limita la imaginación. La libertad absoluta para crear es la mejor herramienta.

DARK DEVOTION

Los jefes nos esperan de perfil

Género: Acción **Desarrollador:** Hibernian Workshop
Lanzamiento: Por determinar **Web:** *thearcadecrew.com*
INTERÉS:

La lucha de un templario que se adentra en un templo lleno de peligros es el primer dato de «Dark Devotion». Un título de los franceses The Arcade Crew, que tiene el aspecto de un «Castlevania» clásico, con niveles tan horizontales como verticales. Según dónde nos encontremos y contra quién luchemos, podremos optar por distintos métodos. No todos los enemigos caerán ante las mismas armas o habilidades, como en una especie de «Dark Souls», donde todo se ve de lado. Mientras llega «Dark Devotion», pensamos en la ambientación e historia que mezclan religión y heroísmo.





INSOMNIA THE ARK

Mucho que descubrir

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Mono Studio
Lanzamiento: 27 de septiembre 2018 **Web:** *insomnia-project.com*
INTERÉS:

Cuando nos creamos un personaje en un JDR, lo normal es elegir cómo encasillarnos. Pero «INSOMNIA: The Ark» nos da libertad para moldear a nuestro personaje, sin clases que nos obliguen a elegir un estilo de juego, aunque sí con opciones para desarrollarlo. El equipamiento, los objetos que fabriquemos y la forma en que nos guste jugar darán cuenta de cómo avanzamos en una estación espacial. Por delante, un viaje de 400 años y una civilización por conocer, mientras vivimos los efectos de una enfermedad de lo más desagradable. No todo iba a ser explorar, charlar con los demás y salvar la humanidad, esta vez no.

EN CAMPAÑA

NOBLE ARMADA: LOST WORLDS



La estrategia espacial en tiempo real «Noble Armada» está financiada y lista para partir. Con un proyecto modesto, capitaneado por Andrew Greenberg, que intenta trasladar las emociones de los juegos de figuritas a nuestras pantallas. Sin detener el desarrollo, con una tarea titánica para conseguir el equilibrio, el juego nos permitirá diseñar las batallas, con modo de escaramuza y misiones donde conocer las diferentes casas que quieren controlar la galaxia. Es el juego de mesa convertido en algo más rápido, pero con las mecánicas del original.

kck.st/2EUYOar

ENCASED



Como responsables de «Encased», sus creadores quieren que el juego sea lo más grande en su género. Es un título de rol bastante clásico, con perspectiva isométrica y mundo abierto. Ya tienen una buena legión de seguidores en Kickstarter. Un empujón que vendrá muy bien para llegar a todas las plataformas que se han puesto como objetivo. En cuanto a las mecánicas, «Encased» promete una historia absorbente. Con más de 30 horas de juego, aleatoriedad y combates por turnos de corte clásico.

kck.st/2xdWlFx

Aunque a muchos les pille lejos, Gamescom se convierte cada año en el referente europeo de los videojuegos. Es toda una fiesta en la que cabe de todo, hasta campos de batalla que poco tienen que ver con lo virtual y sí con la diversión. Ir a Colonia es un espectáculo, donde lo primero es pasarlo bien. Este año, además, España ha sido país invitado. Toda una oportunidad para codearse con lo mejor del panorama internacional, de tú a tú. Nosotros nos quedamos con un trocito de lo que allí se ha visto, pero también con la avalancha de títulos que llegan en lo que queda de año. Desde aquí, deseamos mucha suerte y ánimo a quienes pelean cada día por sacar adelante sus juegos, esperamos que cada vez con más soporte y ayudas. A disfrutar del indie a lo grande.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

44 Panorama Indie
46 Work in progress
47 Sigue jugando
48 Free to Play
49 Coleccionismo

THE BRADWELL CONSPIRACY

Resolvamos el caso

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** A brave plan
Lanzamiento: Por determinar **Web:** *bradwellelectronics.com*
INTERÉS:



Dos supervivientes de una explosión se comunican a través de unas gafas con IoT. A través de ellas se transmiten lo que ven, atrapados en zonas diferentes. La idea es exprimir al máximo las pistas que encuentren, para saber quién está detrás del desastre. Entre medias, tenemos un avance que podría revolucionar la humanidad y traer un futuro feliz.

Con el apoyo de Bossa Studios, que auparon el éxito de «Worlds Adrift», «I Am Bread» y «Surgeon Simulator», puede que sumen otro más a su lista. Esta vez, con A brave plan como desarrolladores, expertos en juegos de acción, rol y aventuras de nivel.





MY FRIEND PEDRO

Tiempo bala para matar

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** DeadToast Entertainment
Fecha: 2018 **Web:** *deadtoast.com*
INTERÉS:



Parece que se va a convertir en costumbre esperar la presentación de Devolver Digital en los E3. Este año nos ha dado lo que muchos buscaban, con juegos que no por familiares en sus mecánicas dejan de sorprender. Como «My friend Pedro», con un derroche de balas, explosiones y violencia a ritmo de tiempo bala. Porque el desarrollo del juego ya nos suena a «Max Payne», pero mucho más desenfadado y de perfil. Mientras apuntamos y saltamos o nos dejamos llevar por lo que toque en cada escenario. Es como el sueño de algunos directores de cine, que buscan el plano secuencia perfecto.

PIXELMANÍA

KYNSEED



Volvemos a hablar de esta obra de arte con la inspiración de «Fable», debido a que sus responsables participaron en la saga de Lionhead Studios.
pixelcountstudios.com

TIMESPINNER



El nombre de este juego ya nos invita a viajar en el tiempo con un aire a juego de Commodore Amiga, lleno de poderes, trampas, enemigos y scroll multidireccional.
timespinnergame.com

PATHWAY



Combates por turnos en unos entornos llenos de templos, tumbas y la grandeza de un desierto recreado con una iluminación que hechiza.
pathway-game.com

OVERLOOP



Vamos a clonar todo lo que se nos ponga por delante, porque de eso va «Overloop» y su carrera por desafiar las leyes de la naturaleza.
theshpufa.com

Probar y comprar, si te gusta, sigue de moda. Es decir, que las demos no descansan y continúan como uno de los métodos más fiables para aumentar nuestra colección. Con los títulos de fútbol de cada año, además, nos suelen dar un anticipo muy fiable.

PHANTOM BRIGADE

Tu propia película de tanques verticales

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Brace Yourself Games **Disponible:** Por determinar **Precio:** Por determinar
Web: *braceyourselfgames.com*

Hay juegos de estrategia que invitan a tomarse algo entre decisiones y esperar con calma al siguiente movimiento. No parece el caso de «Phantom Brigade», que añade bastante acción a cada enfrentamiento. Posiblemente ayude a que sea más atractivo para quien no suele comprar estos juegos. Pero nosotros lo vemos como un añadido que lo cambia todo.

Aunque lo vimos por primera vez hace un año, «Phantom Brigade» vuelve a llamarnos con sus máquinas de guerra. Las tiene terrestres, con tanques verticales y otros más tradicionales. También demuestra que el aire está listo para apoyar una ofensiva, mientras ciudades enteras se convierten en escudos que acaban con cualquier amenaza. Nos falta por ver cómo es ese mundo lleno de tecnología al servicio de la guerra. Sobre todo, después de los cambios en el equipo responsable, que se engrosó con la compra de Tetragon Works por Brace Yourself Games, encargados del desarrollo. El juego no parece haber cambiado mucho, con sus dosis de rol, estrategia por turnos, personalización y acción.



Con muchas opciones de personalización, parece que no veremos demasiadas unidades en combate iguales a las nuestras.



Las calles se convierten en el campo de batalla, hasta con edificios que se convierten en torres de defensa.



Aunque nos gustan los mech, los tanques tradicionales parecen mantener utilidad en «Phantom Brigade».

DEMOS

FIFA 19

Real Madrid, Manchester City, Juventus, Paris Saint Germain y muchos más se disputan protagonismo ante la versión de prueba este año.
ea.com

ANTHEM



El año que viene tendremos demo de «Anthem», si todo va bien en BioWare, con el 1 de febrero como fecha elegida antes de la salida de esta aventura espacial.
bioware.com

ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER : MARS



Konami recupera con cierta timidez una de sus sagas, que cuenta con seguidores acérrimos y una ambientación espacial que no se pasa de moda.
konami.com

DIARIO DE DESARROLLO

LEFT ALIVE



Hasta 2019 no tendremos este juego de acción de Square-Enix que atesora talento entre sus veteranos desarrolladores.
youtu.be/uX1eTUYuPUO

LIFE IS STRANGE 2



Tras jugar a «The awesome adventures of Captain Spirit» se nos creó un vacío que solo llenará la segunda parte de «Life is Strange».
youtu.be/aelY2QlZUWE

TWIN MIRROR



«A place for a thriller» nos empieza a contar cómo se mezcla la realidad con la mente del protagonista en esta nueva aventura.
youtu.be/2HnLRUjJePY

JURASSIC WORLD EVOLUTION



Presentación de la versión 1.4 que mejora algunas acciones y es gratis para quien tenga el juego.
youtube.com/watch?v=83uW9QUgPL4

Profundizar en un juego con mucho bagaje como «SWTOR» nos permite ver un trozo de historia, mientras lo disfrutamos como nunca ha sido antes. Es lo bueno de ciertos sellos, que permiten la supervivencia de lo que puede ser considerado como rarezas.

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Preparamos la temporada otoño-invierno

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Bioware **Disponible:** 2018 **Precio:** Gratis **Web:** *swtor.com* **INTERÉS:**

Este año ha marcado una buena comunicación con el equipo de desarrollo de BioWare. No solo con sus nuevos lanzamientos, sino por cómo continúa «SWTOR».

La historia continúa con "Jedi under siege", incluido el retorno de cierto personaje famoso. Habrá retos difíciles para los veteranos, mientras que ofrecerá una experiencia más redonda para recién llegados. Todo ha empezado en septiembre, pero el conflicto entre la República y el Imperio Sith irá más allá.







Nuevas arenas nos permitirán demostrar qué lado de la Fuerza es más poderoso en «Star Wars The Old Republic».

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Contenido extra y sorpresas

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 5 de octubre 2018 **Precio:** 29,99€ **Web:** *assassinscreed.ubisoft.com*
INTERÉS:

Incluido con la Edición Gold del juego y de ahí hasta la más cara, el pase de temporada incluye algo más que acceso a contenidos extra para nuestros personajes. Lo que más nos llama la atención es que dará acceso a las versiones actualizadas de «Assassin´s Creed III» y «Liberation», disponibles más adelante.



THE SURGE

¿Recuerdas a Bravestarr?

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Deck13 **Disponible:** 2 de octubre 2018 **Precio:** 14,99€ **Web:** *thesurge-game.com*
INTERÉS:

El bueno, el malo y el mejorado" viene a ser todo lo que necesitamos para saber de qué va este contenido extra de «The Surge». El entorno recuerda al salvaje Oeste, pero con la tecnología como diferenciadora. 30 piezas de equipo se suman al repertorio, con armaduras, armas e implantes que probar.



MODS

GTA: SAN ANDREAS
GTA: UNDERGROUND



Los mapas de «GTA: III», «GTA: Vice City», «Manhunt», «Manhunt 2», «Bully» y «GTA: San Andreas».
moddb.com/mods/gta-underground

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS RISE OF WAR



A falta de más versiones de la saga, esta modificación incluye siete civilizaciones, tecnologías y más.
moddb.com/mods/age-of-empires-2-rise-of-war

ARK: SURVIVAL EVOLVED
CONCURSO DE MODS



Studio Wildcard está dispuesta a compartir parte de los ingresos de su juego con la comunidad de editores, tras elegir a los mejores creadores.
ark.gg/ModContest

NO MAN'S SKY
COASTAL WATERS



La renovación casi completa de «No Man's Sky» no contenta a todos, y este añadido se centra en el agua.
nexusmods.com/nomanssky/mods/803

Un cambio en el modelo de negocio, a tiempo, puede ser la solución. Lo han intentado muchos antes, con mayor o menor éxito. Pero no deja de verse con buenos ojos. Aunque los que pagaran antes, si es un cambio de pago a gratuito, quizá no estén tan contentos...

ACTUALIZADOS

DOTA 2



El final del verano ha traído una actualización al servicio de pago.
■ *blog.dota2.com/2018/09/dota-plus-end-of-summer-update*

HEROES OF THE STORM



Se actualiza con modificaciones para Kerrigan, Brightwing y Garden of Terror, entre otros reequilibrios.
■ *Battle.net*

TERA



«Happily Evil After» es una actualización que recupera algunos enemigos peligrosos.
■ *tera.enmasse.com*

MU LEGEND



El sucesor de «MU Online» y «MU Origin» se actualiza con el principio de una 3ª temporada.
■ *mulegend.webzen.com*

VROOM KABOOM



Casi recién salido y con opciones RV, las batallas mejoran con tutoriales, interfaz y opciones.
■ *vroomkaboom.com*

THE CULLING ORIGINS

Sobrevive, que está de moda

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Xaviant ■ **Lanzamiento:** septiembre 2018 ■ **Web:** *theculling.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

Lo creíamos fuera de juego, pero el estudio Xaviant ha decidido que es momento de volver. De hacer de su Battle Royale un éxito más en lo que parece una fiebre, más que un género. «The Culling» nos lleva a una isla que sirvió para presentar el juego hace un par de años. Este título tiene como excusa un concurso para hacer que nos enfrentemos a muerte con el resto de jugadores en cada partida.

Lo bueno es que, ahora, tenemos acceso a todo el contenido sin tener que pagar desde el principio. Se puede gastar dinero real, para conseguir objetos de lujo y cajas con accesorios cosméticos. Pero esto también se puede conseguir a base de jugar, con lo que no tiene por qué afectar a las partidas. Lo que no cambia es el límite de 16 jugadores en partidas de 20 minutos, que hacen de esta experiencia algo diferente a lo que marca la moda actual del género.





Los elementos estéticos están ahora disponibles por dinero real o en cajas regalo que recibiremos a base de jugar.



APÚNTATE A LA BETA

OVERKILL'S THE WALKING DEAD



El primer contacto jugable que hemos tenido con «Overkill's The Walking Dead» fue de lo más original. Subidos a una silla de ruedas, con gafas de RV y empujados por alguien de quien era difícil fiarse. Con la beta de octubre, esperemos que Starbreeze Studios terminen de redondear su experiencia zombi.
■ *overkillsthewalkingdead.com*

ZEUS BATTLEGROUNDS



El cambio de ambientación puede llamar mucho la atención por «Zeus Battlegrounds». Pero, después de todo, es otra experiencia Battle Royale con más de 100 jugadores en partida. Lo que diferencia a esta apuesta es que nos encontramos con un mundo antiguo, lleno de túnicas y mitología.
■ *industrygames.com*

Ya estamos en plena temporada de juegos con ediciones de lujo, caras y que no dejan de sorprender. Algunas de las más espectaculares que llegarán en los próximos días ya se están dejando ver, para dejarnos los dientes largos y las carteras vacías.

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII MYSTERY BOX

Y en la caja número IIII tenemos...

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Activision **Lanzamiento:** 12 de octubre 2018 **Precio:** 199,95€ **Web:** *callofduty.com*
INTERÉS:

Algunos de los packs más sorprendentes que hemos visto junto a un video juego tienen el sello de «Call of Duty». Desde gafas de visión nocturna a vehículos teledirigidos han venido dentro de la caja. Pero, esta vez, con «Black Ops IIII» nos encontramos una sorpresa. Entre el homenaje y el guiño de humor, vemos que la edición Mystery Box del juego incluye una especie de cofre. Uno como los que nos encontramos en los juegos, con un contenido exacto que no sabremos hasta el día de lanzamiento. Aunque sí se ha confirmado que traerá la nueva entrega de la serie, representaciones de los héroes en formato FiGPiNS, un puzle del 10º Aniversario con 1.000 piezas y un set de litografías. Además, también vemos que incluirá una caja metálica en edición limitada, parches de especialistas o el Pase de temporada, junto a algún contenido digital más. Toda una colección que los fans de la saga pueden ver como imprescindible, a pesar de esos casi 200€ que cuesta.



La edición más especial de «Call of Duty Black Ops IIII» incluye hasta una caja de suministros, pero con un contenido muy real.

DE COMPRAS

FORTNITE MONOPOLY



Lo querías y aquí está, casi, porque hasta octubre no podremos jugar y comprar Socavón Soterrado en esta edición especial de Monopoly.
amazon.es/monopoly

LARA CROFT TOTAKU TOMB RAIDER

El regreso de Lara con «Shadow of the Tomb Raider» también da pie para que tenga su propia figura Totaku lista para la acción.
game.es

CAMISETA FIFA 19



Por si eres más de FIFA que de un equipo concreto, aquí tienes una camiseza, zamarra, jersey o como quieras llamarlo con los colores del juego.
game.es

DARK SOULS



Esta estatua de «Dark Souls» nos enseña que no todos los memes son iguales y retocados con Photoshop. Este Solaire of Astora de 23 cm es otra historia.
toystnt.com

PARA TU COLECCIÓN

SONIC FIRST FOUR FIGURES



El 25 Aniversario de «Sonic» ha hecho que muchos nostálgicos se rasquen el bolsillo con ediciones originales de 8 y 16 bit. En SEGA se han volcado con su mascota y vemos que los seguidores más pudientes se han hecho con una estatuilla realmente impresionante. First Four Figures ha presentado un diorama con el héroe azul en plena acción, con un precio de 384,99$. Un producto realmente exclusivo.
first4figures.com

LECTURAS

STREET FIGHTER

Planeta de libros se ha atrevido con un recorrido por la historia de «Street Fighter». Una saga que vimos nacer cuando jugábamos aún con ordenadores de 8 bit y que ha llegado en plena forma hasta nuestros días. Toda una recopilación de arte, de la mano de Steve Hendershot, repasa a sus personajes y entornos. Nos da una visión muy completa del diseño, jugabilidad y todo lo que ha rodeado a la saga de Capcom.
planetadelibros.com



■ **Evento:** LCS EU ■ **Juego:** League of Legends ■ **Compañía:** Riot ■ **Lugar:** Palacio de Vistalegre, Madrid ■ **Fecha:** 7 a 9 de septiembre 2018 ■ **Web:** *riotgames.com*

UNA VUELTA AL RUEDO CON «LOL»



Vivimos un momento épico en la plaza de toros de Vistalegre, donde Riot demostró su gran interés en Europa, y en España en particular.

El espectáculo de «League of Legends» no tiene igual en eSports. Es un juego que ha batido récords increíbles en formato presencial con una final en 2017 que dio la vuelta al mundo desde China. Pero, a nivel local, también en Europa lo hemos visto, con un evento en Madrid que acercó el nivel más profesional al público.

Si hablamos de ganadores, lo fueron todos. Pero, especialmente, los equipos que sacaron su ticket para el Mundial de Corea. Fnatic ganó a FC Schalke 04 en el encuentro definitivo, se llevaron el premio grande y confirman su liderazgo en Europa. También Team Vitality, con su tercer puesto y la plaza para el Mundial, triunfó sobre Misfits.

Después de vivir la emoción en el ruedo, Schalke 04, G2, Misfits y Splyce, veían la clasificación en el torneo europeo como próximo objetivo. ¿Quién se hará con la victoria en el último encuentro del mundial, desde Incheon en Corea del Sur, el 3 de noviembre? Tras este evento, aún nos quedará el All-Star de EEUU para cerrar el año, donde estarán también los mejores.



■ **Evento:** Six Major París ■ **Juego:** Ranbow Six Siege ■ **Compañía:** Ubisoft ■ **Lugar:** París ■ **Fecha:** 19 de agosto 2018 ■ **Web:** *ubisoft.com*

PARÍS Y «RAINBOW SIX» EN EUROPA



Tener Brasil como referencia de «Rainbow Six Siege» no impide que Europa pida paso y Ubisoft apueste por el Viejo Continente.



Cuando llega el verano vemos que se aceleran los acontecimientos en eSports. Todo lo que se ha hecho durante el año parece importar menos que los preparatorios para las finales. «Rainbow Six Siege», por su parte, tiene en el calendario Rio de Janeiro para el 17 y 18 de noviembre. Aunque antes nos dio un baño de profesionalidad y fuerza en el Six Major de París. Fue la oportunidad, no solo de ver a G2 eSports como ganadores, sino de conocer novedades. Las que aportan un mapa clásico y dos nuevos operadores. Una defensiva y con escudo, mientras el otro lleva un soplete. Pero volvamos a la parte de la competición, con la Pro League que finaliza su octava temporada a finales de octubre, con el juego de Ubisoft en todo lo alto.

SALÓN DE LA FAMA



DANIEL 'GOGA' MAZORRA

Desde el año pasado hemos visto a 'Goga' triunfar en «Rainbow Six Siege». Casi toda su carrera la ha vivido en el equipo de Penta, donde se ha hecho con grandes triunfos. Las finales son lo suyo, con la Pro League del segundo año que le dio muchas alegrías. Incluso en el Predator Major de invierno, con Vamoss, dio cuenta de su calidad. Pero su actual etapa con el conjunto de Ocelote, G2 eSports, ha empezado fuerte. La bolsa de 150.000 dólares ha sido el primer gran premio. Pero también que para nosotros fue el MVP del Six Major de París, con momentos de histeria entre el público al verlo en lo más alto.



El estilo de juego de 'Goga' es visceral y apoya al equipo independientemente de si juega rompiendo líneas.

Evento: Overwatch World Cup **Juego:** Overwatch **Compañía:** Blizzard **Lugar:** Bangkok **Fecha:** 16 de septiembre 2018 **Web:** *playoverwatch.com*

LA ESPAÑOLA NO IRÁ A BLIZZCON

El equipo, con la preparación justa, se queda fuera del evento más importante del año en «Overwatch».

Neptuno, Harryhook y Dhak aportan lo mejor que pueden a una selección nacional de «Overwatch». Su experiencia en la liga más profesional del mundo es algo imposible de ver en otros eSports, pero también parece haber un problema de excesos en la alineación española. La posición en que juegan los tres es demasiado parecida. De ahí que en lugar de hablar de un equipo lo hagamos de individualidades. Aunque en la Overwatch World Cup, disputada en Bangkok hace unas semanas, no viéramos al trío en el mismo lugar. Neptuno fue baja y no todos llegaron a la vez a la concentración en Madrid.

China y Australia se clasificaron para Blizzcon 2018, el evento más grande de Blizzard cada año. La coordinación e imagen de equipo pudo enseñar algo al combinado español. Donde recién llegados como Networkz tienen muchas horas por delante. Esperemos que desde el lado individual los jugadores sigan en la élite y el combinado encuentre la victoria al máximo nivel.



Evento: SLO CS:GO **Juego: Counter-Strike:** Global Offensive **Compañía:** LVP **Fecha:** 18 a 21 de octubre 2018 **Más detalles:** *lvp.es*

MADRID GW CON LOS ESPORTS

Vemos que la feria de octubre va a tener gran presencia de eSports, finales para seguir con atención y eventos paralelos.



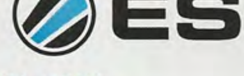
El regreso de Madrid Games Week, en 2018, puede ser también la mayor apuesta de la feria madrileña en los eSports. Sin un Gamergy de invierno este año, vemos algo que puede parecer insólito. Tanto ESL, con la fuerza de «Rainbow Six Siege» y otros, como LVP, compartirán el marco dedicado a los videojuegos. Se prometen muchos encuentros de todo tipo de eSports, con una mezcla de géneros. Desde el automovilismo de «Forza Motorsport 7» al mencionado título de Ubisoft, vemos entre medias finales de prestigio. Las de «CS:GO», con la Copa de la Super Liga Orange, se puede llevar buena parte de la atención. El 10 de septiembre comenzó su serie de lunes que tienen Madrid Games Week como fin de fiesta, el 21 de octubre. Decenas de miles de asistentes llenarán las gradas, mientras jugadores y famosos del sector se codean frente a las pantallas.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



ESL RAINBOW SIX EURO CUP
El juego de Ubisoft contará con los ocho mejores equipos europeos durante la Milan Games Week, con una bolsa de 10.000€.
eslgaming.com

RÉCORD DE DECIBELIOS EN LCS EU
La plaza de toros de Vistalegre vivió un nuevo récord, el de los 110dB en un LCS EU que rugieron desde las gradas en la presentación del evento.
riotgames.com

TEMPLADO



MÁS EQUIPOS EN «OVERWATCH LEAGUE»
El empuje de China parece imparable. Mientras, cinco equipos de China, NA y EU se suman a la liga.
playoverwatch.com

NINJA TIENE LÍNEA DE ROPA
Las equipaciones y complementos saltan de los clubes de eSports a las estrellas. El ejemplo es Ninja, que exhibe su marca.
teamninja.com

FRÍO



KPI SE DA UN RESPIRO
La carrera del equipo madrileño KPI pasa por horas bajas, incluido el traspaso de su plaza en Super Liga Orange de «CS:GO» a Team eu4ia.
kpigaming.es

MASTERCARD PATROCINA ESPORTS
Mastercard parece aprovechar el tirón de los eSports entre los más jóvenes con el patrocinio de «LoL» y Riot.
riotgames.com

EN PORTADA

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

¡La velocidad que llegó del arcade!

Hace 20 años no había nada que se pudiera comparar a la potencia de las máquinas recreativas. Y eso que los procesadores para PC y las consolas de 32 bit estaban empezando a demostrar de lo que eran capaces. Pero máquinas como el Modelo 2 de SEGA mandaban en cuanto a tecnología en videojuegos. Por eso, saber que estaba en preparación una adaptación del pedazo de maquinón que era «SEGA Touring Car Championship» nos hizo soñar con disfrutar en casa de carreras con una emoción que solo habíamos disfrutado en los salones recreativos. El primer contacto con el juego, que apareció en la sección de Preview del número 37 de Micromanía, nos hizo despertar unas expectativas elevadísimas, pues la adaptación que estaba en desarrollo era sensacional, incluyendo opciones multijugador, además de modos arcade y PC. Aquello era un auténtico lujo al volante, con una versión realmente espectacular de una de las recreativas más alucinantes del momento.



Una gran adaptación. La potencia del PC hace 20 años no era mucha, pero la adaptación fue excelente.



¡Disfruta del espectáculo! Las repeticiones aportaban un aliciente a la emoción de la competición.

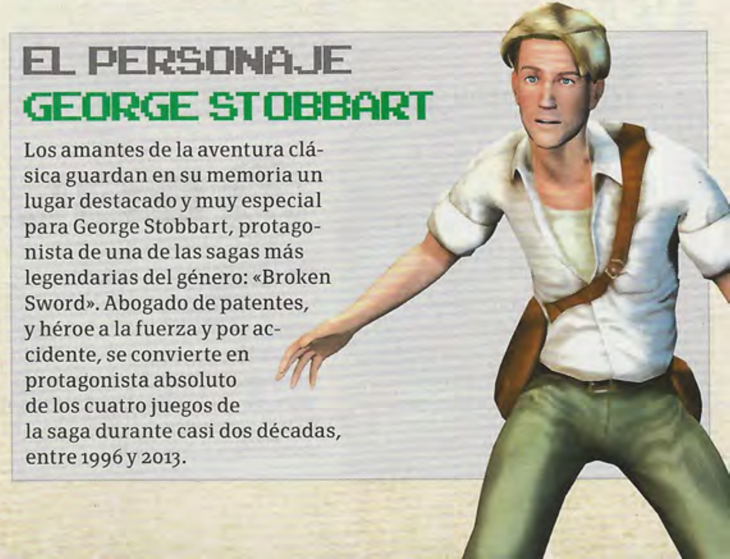


MICROMANÍA 37, TERCERA ÉPOCA
De las recreativas al PC y las consolas, uno de los títulos de velocidad más destacados de hace 20 años se llevó la portada del número 37, gracias a esa calidad que SEGA imprimía a sus juegos, donde la emoción y la diversión iban a la par.



¡Con toda tu habilidad al volante! Así había que pilotar en «SEGA Touring Car Championship» para ganar, con pericia, estilo y, sí, un toque de chulería.

EL PERSONAJE
GEORGE STOBBART



Los amantes de la aventura clásica guardan en su memoria un lugar destacado y muy especial para George Stobbart, protagonista de una de las sagas más legendarias del género: «Broken Sword». Abogado de patentes, y héroe a la fuerza y por accidente, se convierte en protagonista absoluto de los cuatro juegos de la saga durante casi dos décadas, entre 1996 y 2013.

DESTACADO
QUAKE II
La leyenda de «Quake» crecía



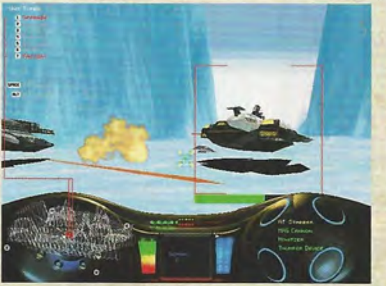

Seguro que cuando en 1996 disfrutamos a lo grande de «Quake» pocos podíamos imaginar lo que iba a avanzar la acción en tan solo un año de la mano de id Software. Sí, solo un año tardó en aparecer «Quake II», que ofrecía una campaña mucho más emocionante, un aspecto visual remozado casi por completo y, sobre todo, un multijugador explosivo que empezó a marcar el camino de por dónde irían los tiros –chiste fácil, sí– en el futuro del género. El número 37 de Micromanía vio cómo «Quake II» se convertía, con merecimiento, en juego del mes. Fue, por cierto, el primer juego de la saga cuyo desarrollo fue dirigido por Tim Willits que, hoy en día, sigue siendo su máximo responsable en «Quake Champions».



BATTLEZONE

Si eres un auténtico veterano de los videojuegos sabrás que «Battlezone» (1980) fue el primer juego 3D real que apareció en una máquina recreativa –con gráficos vectoriales–. Pero, hace 20 años, Activision se animó a crear un "remake" del juego en el que, además de un aspecto visual imponente, se añadió un toque estratégico.





MICROMANÍA 37 TERCERA ÉPOCA

Grandes aventuras, grandes aventureras, simuladores, acción, deportes... ¡Qué gran variedad de juegos disfrutamos en este número!



BROKEN SWORD II
Ayuda a George Stobbart a impedir el regreso de un antiguo dios maya no era tarea fácil, pero este completo Patas Arriba resultaba una ayuda de lo más útil.

IMÁGENES DE ACTUALIDAD

LARA CROFT

IMÁGENES: LARA CROFT
Lara Croft empezaba a convertirse en todo un icono cultural, y Core Design y Eidos sabían muy bien cómo potenciar su imagen para impulsar aún más la leyenda.

PUNTO DE MIRA PC FÚTBOL 6.0
Seguro que si te pones a contar las horas de tu vida que le has echado a la saga «PC Fútbol» te sorprenderías. En el número 37 de Micromanía llegaba el análisis de la versión 6.0, que se convertía de nuevo en uno de los favoritos de los jugadores de toda España.





RIVEN
Una leyenda como «Myst» se merecía una continuación a la altura, y los cuatro años que Cyan invirtió en desarrollar «Riven» fueron bien empleados.

EN PORTADA
FAR CRY 2
¡Acción con sabor africano!

Cuatro años pasaron desde que dejamos a Jack Carver y su lucha contra los mutantes, hasta que llegamos a África convertidos en mercenarios con el objetivo de acabar con el Chacal, un peligroso traficante de armas que se encontraba tras el conflicto que las facciones de la APR y el UFLL libraban en la sábana. «Far Cry 2» daba un giro radical a lo que vimos en el título creado por Crytek, en todos sus apartados: técnico, de diseño, narrativo y personajes. Un enorme mundo abierto de 50 km cuadrados nos esperaba para mostrarnos un entorno de enorme realismo visual y un nivel de interacción casi absoluto. El reportaje que nos desvelaba los primeros detalles del juego que llegaría en la primavera de 2008 era una exclusiva total que se convirtió en portada del número 156. En él pudimos conocer las características del nuevo motor Dunia, los primeros datos de la historia sobre la guerra tribal y el Chacal, las posibilidades que el entorno tendría en su apartado táctico –podíamos incluso prender fuego que se extendía de forma realista a estructuras de lo más diverso– y, en fin, todo aquello que hacía presagiar que «Far Cry 2» se iba a convertir, en no mucho tardar, en la referencia absoluta del género en PC, hace una década. Hoy, la saga sigue vivita y coleando, y en continua evolución.



Conducir a toda pastilla por la sabana era una de las experiencias que podíamos disfrutar en el juego.



MICROMANÍA 156, TERCERA ÉPOCA

A principios de 2008 una gran exclusiva llegaba a la portada y las páginas de Micromanía 156, con «Far Cry 2» como el proyecto que iba a renovar la saga de Ubisoft, con nuevos conceptos de diseño, tecnología visual y acción explosiva.



El uso del motor Dunia, que se estrenaba en «Far Cry 2», ofrecía una calidad visual y un realismo enorme. Incluso el fuego se propagaba de manera real.

EL PERSONAJE
MALCOM

Uno de los personajes más conocidos y recordados de una saga legendaria –y en proceso de renovación– como «Unreal Tournament». Malcolm es un soldado humano miembro de Thunder Crash, que apareció como personaje jugable en los tres primeros títulos de la saga. En «UT III», la cuarta entrega –que vimos en el número 156–, su presencia se limitaba a las cinemáticas.



DESTACADO
RAINBOW SIX VEGAS 2

¡Batalla campal en las calles de la ciudad del juego!





Hoy, «Rainbow Six» es un nombre de referencia en los eventos competitivos multijugador con su última entrega, pero hace una década la saga ya estaba en pleno auge, y dejándonos ver las primeras imágenes de lo que iba a ser «Rainbow Six Vegas 2», en la que la acción táctica al frente de un equipo de élite antiterrorista se trasladaba a la ciudad del juego por excelencia: Las Vegas. Un entorno increíble para un juego que estaría repleto de posibilidades para los amantes del género, y que marcaría el camino a seguir por la saga en el futuro.





LOS MEJORES DE 2007

Cuando se acaba un año y empieza otro, siempre es un buen momento para recapitular, mirar atrás y escoger los mejores de los doce meses que se han terminado. Así, el número 156 incluía el habitual reportaje en que recopilábamos los títulos más destacados de 2007 para que todos los lectores votaran por sus favoritos, eligiendo los mejores de cada género.







MICROMANÍA 156 TERCERA ÉPOCA

Parece mentira que en un solo número de Micromanía se juntaran tantas leyendas del videojuego... ¡pero era la pura realidad!



UNREAL TOURNAMENT III

La cuarta entrega de la genial saga de Epic estrenaba la nueva versión del motor Unreal, con el apartado visual más espectacular de la misma. ¡Era alucinante!



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Funcom tenía muy claro que su futuro durante los siguientes años estaría ligado al rey de Aquilonia, cuyo universo empezaba a tomar forma con estas escenas.



CRYSIS

Es difícil imaginar el impacto que iba a suponer «Crysis» en el mundo de la acción, y cuando por fin lo tuvimos en las manos... ¡Buf!, era algo realmente increíble.



KANE & LYNCH DEAD MEN

Qué divertido y explosivo era «Kane & Lynch» y, sobre todo, que diseño tan genial de personajes tenía, con una pareja protagonista que parecía sacada de Hollywood.

Aventuras de estilo noir, hardware retro, clásicos que vuelven remozados del modo más inesperado... ¡En el mundo retro cabe de todo! Y todo lo que cabe en estas páginas es sensacional.

CLÁSICOS DE VUELTA

CALL OF CTHULHU



Han pasado catorce años desde la visita de Cthulhu en «Dark Corners of the Earth» y el juego de Headfirst y Bethesda sigue siendo un prodigio de intensidad y angustia.
■ *www.gog.com/game/call_of_cthulhu_dark_corners_of_the_earth*

DRAGONS LAIR TRILOGY



El juego que revolucionó el mundo de las recreativas en 1983 vuelve otra vez al PC con la trilogía completa. ¡Y con textos en castellano! ¡Entusiasmará a los más veteranos!
■ *www.gog.com/game/dragons_lair_trilogy*

MYST III EXILE



Libros que se convierten en portales a mundos y dimensiones extrañas... Sí, claro, hablamos del universo de «Myst», cuya tercera entrega, «Exile», está de vuelta en GOG por 13 euros de nada.
■ *www.gog.com/game/myst_3_exile*

AVENTURA RETRO NOIR EN TALES OF THE NEON SEA

Una aventura futurista salida del pasado

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Palm Pioneer/Zodica Interactive ■ **Lanzamiento:** octubre 2018 ■ **Precio:** Por confirmar
■ **Consíguelo en:** *www.zodiacinteractive.com y store.steampowered.com/app/828740/Tales_of_the_Neon_Sea* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





El detective privado Mr. Mist protagoniza una aventura retro clásica con una increíble banda sonora electrónica y un diseño de acción "point and click".

Fue uno de los grandes éxitos de la pasada PAX West y sus responsables, el estudio chino Palm Pioneer, que nació para desarrollar proyectos en dispositivos móviles, asegura que su gran sueño siempre había sido crear un juego de estilo retro inspirado en «Blade Runner». De ahí salió la idea de «Tales of the Neon Sea», que está a punto de ver la luz tras el triunfo de la campaña en Kickstarter, para el último empujó en financiación que necesitaban. Una aventura plagada de misterios, repleta de robots, crímenes, rascacielos, anuncios de neón y misterios que el protagonista, el detective mr. Mist, tendrá que resolver. ¡Pintaza!

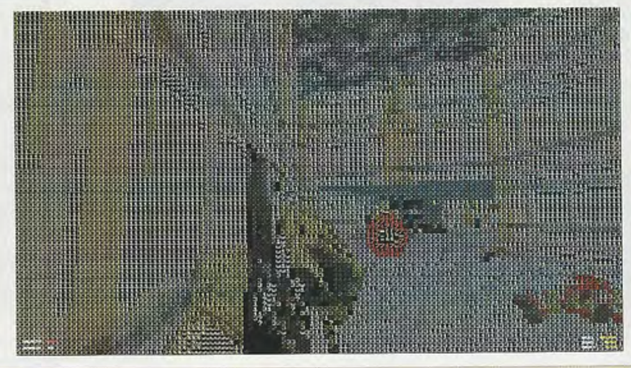


Robots y humanos conviven en un futuro que mezcla el estilo ciberpunk y el píxel-art en «Tales of the Neon Sea». Una aventura a lo «Blade Runner»... retro.

¡NUNCA HAS VISTO «DOOM» ASÍ!

ASCII DOOM

Vamos a suponer que eres muy –muy– veterano y recuerdas cuando los primeros juegos no tenían ni gráficos. Sí, hablamos de la época en que los gráficos por ordenador se componían de caracteres ASCII. Y eso es justo lo que hace "1337d00m", creado por Dario Zubovic, que se puede encontrar gratuitamente en itch.io. Su autor lo denomina la versión hacker de «Doom». Está hecho en Unity y está disponible para Mac, Linux y Windows. ¡Es una pasada! Aunque algo mareante...
■ *dario-zubovic.itch.io/1337-doom*







YA SE PUEDE RESERVAR POLYMEGA

¡A buscar tu colección de cartuchos retro en el trastero!

■ **Género:** Consola retro compatible ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** Playmaji ■ **Lanzamiento:** 2019 ■ **Precio:** 249 $ (modelo base) Los módulos salen por 59.99$/unidad y los mandos por 24.99$/unidad ■ **Consíguelo en:** *www.polymega.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■

Treinta sistemas diferentes de consolas retro en una máquina. ¿Es posible? Sí, según los responsables de Polymega, la consola que saldrá a principios de 2019 y ya se puede reservar en la web oficial. En realidad, hay truco, pues cuenta las distintas versiones PAL y NTSC de los sistemas como modelos distintos, para llegar a los 30, pero aun así tiene mérito. La consola base usa CD, y es compatible con PlayStation, SEGA/MEGA CD, Saturn, Neo Geo Cd y TurboGrafx. Para cartuchos NES, SNES, MD y más debes comprar módulos extra.
www.polymega.com



El diseño de Polymega mezcla el estilo retro y el diselo más moderno para ofrecer un hardware que promete ser compatible con 30 sistemas.





Hay distintas versiones para reservar, como el Bundle Deluxe, que incluye la consola base más los cuatro módulos extra -NES, SNES, MD y TGRAFX.

LA WEB DEL MES

UN MUNDO DE RETRO JUEGOS



Hemos de reconocer que encontrarnos con productos de Micromanía en la web de este mes fue lo que nos llamó inicialmente la atención de Un Mundo de Retro Juegos. Pero la verdad es que el blog está lleno de noticias atractivas y contenido de lo más interesante, que va desde una completa clasificación de información y juegos de múltiples sistemas retro, hasta información sobre traducciones de clásicos y soluciones interactivas de... sí, has adivinado qué revista :)
■ *www.unmundoderetrojuegos.com*



Uno de los puntos fuertes de la página es la organización de la información, que abarca múltiples tipos de contenidos y es fácilmente accesible por distintas vías.



¡RUEDA, RUEDA HACIA EL PC!



KATAMARI DAMACY REROLL

Parece mentira que hayan pasado casi 15 años desde el lanzamiento del «Katamari Damacy» original, y aprovechando que la versión «REROLL» está a punta de ver la luz en Switch, Bandai Namco ha confirmado que también llegará al PC el próximo 7 de diciembre en versión de descarga.

De nuevo, ayudaremos al Príncipe y al Rey del Cosmos a rodar la bola Katamari para que todo se pegue a ella y vaya creciendo sin parar. ¡Que ruede!
■ *es.bandainamcoent.eu*



¡EL GRAN SALTO EVOLUTIVO!

GeForce RTX: ¡la revolución ya está aquí!

NVIDIA ha presentado su nueva generación de tarjetas gráficas Turing, las nuevas GeForce RTX. Una revolución gráfica de la mano del trazado de rayos, la inteligencia artificial y el DSLL. ¿Realmente es para tanto?

Se acabó la intriga. NVIDIA ha presentado su nueva arquitectura Turing, que se materializa en forma de la generación RTX.

Se trata de una arquitectura diferente a su predecesora, Pascal, con diferentes métodos para hacer las mismas cosas. Estrena tecnología de fabricación de 12 nanómetros y la memoria GDDR6, más rápida, que alcanza un ancho de banda de hasta 616 Gb/s y ofrece el doble de compresión de memoria (hasta 1.5 TB/s).

Las nuevas tarjetas son entre un 30 y un 50% más rápidas que sus predecesoras (al menos sobre el papel). Además, ofrecen el doble de rendimiento en realidad virtual, según mediciones reales de la web Videocardz.

Pero no es aquí donde está la revolución. El salto gráfico se apoya en tres tecnologías: el ray tracing o trazado de rayos, la inteligencia artificial y el nuevo filtro de antialiasing DSLL.

Ray Tracing

No es una tecnología nueva, pues se lleva usando en el cine durante años, pero NVIDIA ha conseguido aplicar ray tracing en tiempo real a los videojuegos.

Se trata de una serie de algoritmos matemáticos que simulan el comportamiento real de la luz.

El trazado de rayos requiere una enorme potencia de proceso, y hay que tener en cuenta que no sólo se encarga de simular la iluminación de las escenas, sino también las sombras, reflejos, o el color de los objetos. Como en el mundo real, la luz lo es todo.

El ray tracing se ha integrado en Windows 10 a través de NVIDIA OptiX, DirectX RayTracing, y Vulkan (que usará AMD).

NVIDIA integra el trazado de rayos en sus nuevas tarjetas con un nuevo tipo de cores llamados RT Cores, que realizan nuevos tipos de cálculos con sistemas tan extraños como los árboles de datos cuádruples o las jerarquías esféricas. También aceleran la detección de colisiones entre triángulos.

Para medir todo esto NVIDIA se ha sacado de la manga dos variables, que ha llamado RTX-OPS y Giga Rays por segundo.

RTX-OPS es similar a los TFLOPS, pero aplicado al trazado de rayos. Es el número de operaciones de este tipo que puede llevar a cabo una tarjeta, y que en inglés se mide en trillones. Así, por ejemplo, una placa de la generación actual, la potente GTX 1080, apenas alcanza los 12T de RTX-OPS, mientras que una RTX 2080 llega hasta los 57T, y una RTX 2080 Ti, a los 76T.

Giga Rays/s es una medida de velocidad, que indica los miles de rayos de luz por segundo que puede simular. En una RTX 2070 son 6 Giga Rays/s, y una RTX 2080Ti alcanza 10 Giga Rays/s.

El ray tracing está empezando y en esta generación solo se usará para ciertas cosas. Aún falta tiempo para ver juegos con todos





Comparativa de una escena con y sin trazado de rayos.




El trazado de rayos va a revolucionar los gráficos, pero de momento solo lo veremos en iluminación y reflejos.

los gráficos generados por completo con trazado de rayos.

Inteligencia artificial

Las tarjetas RTX integran IA a través de unos nuevos núcleos computacionales llamados Tensor Cores, que realizan ocho veces más operaciones computacionales que los CUDA core.

La teoría de NVIDIA nos dice que será capaz de "aprender" cómo funciona cada juego en concreto, y aplicar diferentes técnicas de aliasing, cambio de resolución, gestión de memoria, asignación de CUDA y Tensor cores, y otras operaciones que acelerarán la generación y mejorarán los efectos gráficos.

La IA también va a aportar mejoras a los sombreadores (shaders) en los juegos, que ahora pueden variar la calidad en tiempo real en áreas que más lo requieren, lo que aumentará el realismo de los gráficos y, de nuevo, el rendimiento.

Filtrado DLSS

Las tarjetas RTX estrenan un nuevo filtro antialiasing. DLSS –o Deep Learning Super Samping– utiliza el aprendizaje profundo, un tipo de IA que aprende a identificar objetos en escenarios, tipo de escena, donde mira el jugador, etc. y es capaz de ajustar el antialiasing en tiempo real allá donde se necesita. El resultado es un filtrado de bordes más perfecto y entre un 20 y un 30% más rápido que TAA.

Las nuevas RTX

De momento, NVIDIA ha presentado tres gráficas con arquitectura Turing: GeForce RTX 2070, RTX 2080 y RTX 2080Ti. .

La tarjeta de entrada es la GeForce RX 2070, con precios a partir de 640 €.

Incorpora la nueva CPU T106U con tecnología de 12 nanómetros FinFET. Posee 10.600 millones de transistores, frente a los 7.200 millones de una GTX 1080.

Con 2304 CUDA Cores, está un poco por debajo de los 2432 CUDA Cores de la GTX 1070 Ti. Pero ya hemos explicado que la arquitectura Turing es diferente y no puede hacerse una comparación directa, y además usa nuevos cores (Tensor Cores y RT Cores) que aportan potencia adicional.

Las velocidades de reloj son 1410 y 1630 MHz (Turbo). Posee 8 GB de memoria GDDR6, más rápida y con más funciones de aceleración en la transferencia de datos, con un 35% menos de consumo. La RTX 2070 tiene un ancho de banda de 448 GB/sg. El consumo máximo es de 185W.

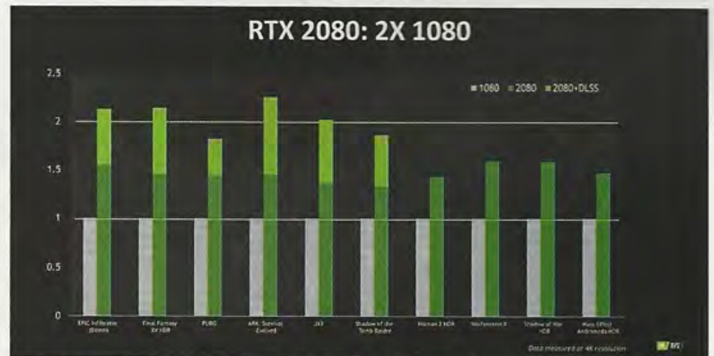
Un escalón por encima está la GeForce RTX 2080. Con 13.600 millones de transistores, funciona a 1515 y 1710 MHz, con 2944 CUDA Cores. Posee 8 GB de memoria GDDR6 y 448 GB/s, con un consumo de 215W. Alcanza los 10.1 TFLOPS de potencia matemática.

En operaciones de trazado de rayos ofrece 57T RTX-OPS y 8 Giga rays/s, frente a los 42T y 6 Giga rays/s de la RXT 2070. El precio base es 850 €.

NVIDIA asegura que la RTX 2080 alcanza los 60 fps en juegos potentes a 4K nativos.

Por último tenemos la RTX 2080 Ti. Posee 18.600 millones de transistores, velocidades de 1350/1545 MHz, 4352 CUDA cores y 11 GB de memoria GDDR6, con un ancho de banda de 616 GB/s y una interfaz de memoria de 352 bit.

Tiene 76T de RTX-OPS y alcanza los 10 Giga Rays/s. El precio base es 1260 €. **J.A.P.**



Con el filtrado DLSS, que usa Inteligencia Artificial, el rendimiento de los juegos aumenta -teóricamente- en hasta un 30%.

TARJETAS RXT

CARACTERÍSTICAS	RX VEGA 56	RX VEGA 64	GTX 1070	GTX 1070 TI	GTX 1080	GTX 1080 TI	RTX 2070	RTX 2080	RTX 2080TI
FABRICACIÓN	14 nm FinFET	14 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET	12 nm NFF	12 nm NFF	12 nm NFF
TRANSISTORES	12.500 millones	12.500 millones	7.200 millones	7.200 millones	7.200 millones	12.000 millones	10.600 millones	13.600 millones	18.600 millones
RTX-OPS	No computable	No computable	No computable	No computable	8T	12T	42T	57T	76T
GIGA RAYS/SG	No computable	No computable	No computable	No computable	No computable	No computable	6	8	10
UNIDADES DE COMPUTACIÓN	56	64	No computable	No computable	No computable	No computable	No computable	No computable	No computable
VELOCIDAD DE RELOJ (BASE/TURBO)	1156 / 1471 MHz	1274 / 1546 MHz	1506 / 1683 MHz	1607 / 1683 MHz	1607/ 1733 MHz	1480 / 1582 MHz	1410 / 1630 MHz	1515 / 1710 MHz	1350 / 1545 MHz
UNIDADES DE TEXTURA	256	256	120	152	160	224	144	192	288
ROPS	64	64	64	64	64	88	64	64	96
PROCESADORES DE FLUJO (STREAM) / CUDA CORES	3584	4096	1920	2432	2560	3584	2304	2944	4352
MEMORIA	8 GB HBM2	8 GB HBM2	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5	11 GB GDDR5X	8 GB GDDR6	8 GB GDDR6	11 GB GDDR6
ANCHO DE BANDA	410 GB/s	484 GB/s	256 GB/s	256 GB/s	320 GB/s	484 GB/s	448 GB/s	448 GB/s	616 GB/s
INTERFAZ DE MEMORIA	2048 bit	2048 bit	256 bit	256 bit	256 bit	352 bit	256 bit	256 bit	352 bit
CONSUMO MÁXIMO	210W	295W	150W	180W	180W	250W	185W	215W	250W
HDR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CODEC H.265/HEVC	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
FREESYNC 2	Sí	Sí	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync	G-Sync
TFLOPS	10,5	12,7	6,4	8,8	8,9	11,3	7,5	10,1	13,4

LAS PRIMERAS TARJETAS GEFORCE RTX

Estos son algunos de los modelos de tarjetas GeForce RTX que ya están a la venta en España, en las principales tiendas de informática.

NVIDIA GEFORCE RTX 2070 F.E.

LA REFERENCIA

En el momento de redactar este artículo solo se puede conseguir la Founders Edition, de NVIDIA.

Es una variante con unas especificaciones algo más elevadas que la RTX 2070 de referencia. Alcanza una velocidad Boot de 1710 MHz frente a los 1630 MHz de la versión estándar, y sube las RTX-OPS de 42T a 45T.

Por lo demás, es igual que el resto, con 8 GB de memoria GDDR6, conexiones DisplayPort 1.4, HDMI 2.0b, USB Tipo C y DVI-DL. Soporta hasta 4 monitores al mismo tiempo.

Su precio en España es de 639 €. Esto indica que las gráficas de terceros estarán por debajo de los 600€.

INFOMANÍA

- **GPU:** RTX 2070
- **Memoria:** 8 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 448 GB/s
- **Velocidad GPU:** 1410 /1710 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x HDMI 2.0b, 1 x DVI, 1 x DisplayPort 1 x USB Tipo C
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 550W
- **Otras características:** Direct X 12, resolución 8K, Ray tracing, RV, Inteligencia artificial

639 € en la web de NVIDIA

https://www.nvidia.com/es-es/geforce/graphics-cards/rtx-2070



GIGABYTE GEFORCE RTX 2080 WINDFORCE OC 8GB GDDR6



OVERCLOCKEABLE

Gigabyte se estrena en la generación RTX con una placa OC.

Sigue las características estándares de referencia RTX 2080, con algunas mejoras. Aumenta ligeramente la velocidad de reloj, pero las especificaciones no reflejan los valores. Usa un sistema propio de enfriamiento WINDFORCE 3X con ventiladores alternos y soporte RGB Fusion, con iluminación de color personalizable. Posee placa trasera de metal, tres puertos Displayport, junto a un HDMI y un USB Tipo C.

Soporta hasta cuatro monitores con resolución 4K, y tiene un precio de 869€.

INFOMANÍA

- **GPU:** RTX 2080
- **Memoria:** 8 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 448 GB/s
- **Velocidad GPU:** Por confirmar
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x HDMI 2.0b, 1 x DVI, 3 x DisplayPort 1 x USB Tipo C
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin y 1 x 6-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** Direct X 12, resolución 8K, Ray tracing, RV, Inteligencia artificial

869 € en PC Componentes

https://www.gigabyte.com/Graphics-Card/GV-N2080WF3OC-8GC#kf

EVGA GEFORCE RTX 2080 XC GAMING 8GB GDDR6

Lo primero que llama la atención es que solo usa dos ventiladores, frente a los tres que suelen tener la mayoría de las RTX 2080. Es posible gracias a la refrigeración hidrodinámica. Así, se reduce el ruido.

Se trata de una placa fácilmente overclockable mediante el software EVGA Precision X1, y acepta el uso de refrigeración con hielo. Inevitable hoy en día, también ofrece iluminación RGB.

Alcanza una velocidad Boost de 1800 MHz, con 2944 CUDA Cores, y 8 GB de memoria GDDR6.

La nueva EVGA GeForce RTX 2080 XC Gaming 8GB GDDR6 cuesta 875€.

INFOMANÍA

- **GPU:** RTX 2080
- **Memoria:** 8 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 448 GB/s
- **Velocidad GPU:** Boost 1800 MHz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x HDMI 2.0b, 1 x DVI, 3 x DisplayPort 1 x USB Tipo C
- **Conector corriente:** 1 x 8-pin y 1 x 6-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** Direct X 12, resolución 8K, Ray tracing, RV, Inteligencia artificial

875 € en PC Componentes

https://www.evga.com/products/product.aspx?pn=08G-P4-2182-KR



RÁPIDA Y SILENCIOSA



MSI GEFORCE RTX 2080 TI DUKE 11GB GDDR6

El salto al SoC RTX 2080Ti es importante, y eso se nota en el precio. No todo el mundo puede pagar más de 1200€ por una tarjeta gráfica, pero terminará agotándose.

MSI ha optado por usar sus prestigiosos ventiladores TORX 2.0, equipados con rodamientos dobles de bola. Posee una placa posterior de metal para fortalecer la estructura. Cuenta con 3 puertos DisplayPort.

MSI aún no ha confirmado las velocidades de reloj. Por lo demás monta 11 GB de memoria GDDR6 con 616 GB/s de ancho de banda, tiene 4352 CUDA Cores y un bus de memoria de 352 bit. Se recomienda una fuente de alimentación de 650W y usa dos cables 8-pin para alimentación.

INFOMANÍA

- **GPU:** RTX 2080Ti
- **Memoria:** 11 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 616 GB/s
- **Velocidad GPU:** Por confirmar
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x HDMI 2.0b, 1 x DVI, 3 x DisplayPort 1 x USB Tipo C
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** Direct X 12, resolución 8K, Ray tracing, RV, Inteligencia artificial

1274 €
en PC Componentes

https://www.msi.com/Graphics-card/GeForce-RTX-2080-Ti-DUKE-11G-OC



PROTEGIDA CONTRA EL POLVO

ASUS TURBO GEFORCE RTX 2080TI 11GB GDDR6

Asus ha optado por mantener su diseño hermético de anteriores generaciones, que tiene protección contra el polvo IP5X. Presenta algunos retoques por si se usa más de una tarjeta gráfica. Es una obra maestra de la ingeniería que ha resistido pruebas de 144 horas seguidas con la tarjeta funcionando a pleno rendimiento.

Ofrece abundante software de configuración, incluyendo una aplicación de OC. Un detalle importante es que solo tiene 2 puertos DisplayPort, aunque por supuesto incluye también un HDMI y USB Tipo C.

Puesto que aún no han facilitado la velocidades de reloj, el resto del hardware es estándar RTX 2080 Ti.

INFOMANÍA

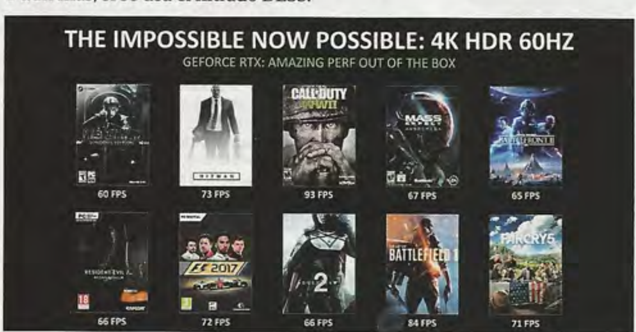
- **GPU:** RTX 2080Ti
- **Memoria:** 11 GB GDDR6
- **Ancho de banda:** 616 GB/s
- **Velocidad GPU:** Por confirmar
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 1 x HDMI 2.0b, 1 x DVI, 3 x DisplayPort 1 x USB Tipo C
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** Direct X 12, resolución 8K, Ray tracing, RV, Inteligencia artificial

1279 €
en PC Componentes

https://www.asus.com/Graphics-Cards/TURBO-RTX2080TI-11G

AL FIN, JUEGOS A 4K Y 60 FPS

Ha costado un par de generaciones, pero al fin tenemos tarjetas gráficas que nos aseguran gráficos a 4K y 60 fps en juegos potentes. NVIDIA no ha sido muy específica con las configuración (¿están todos los gráficos en Ultra, o solo en Alto?), pero confirma que títulos como «Final Fantasy XV», «Far Cry 5» o «Star Wars: Battlefront II» se pueden jugar a 4K y 60 fps. Y aún más, si se usa el filtrado DLSS.



LOS PRIMEROS JUEGOS CON RAY TRACING

Una nueva tecnología no sirve de nada si no hay juegos que la pongan en práctica. NVIDIA ha trabajado bien porque el trazado de rayos no sólo estará presente en futuros juegos como «Metro Exodus» o «Battlefield V», sino que también se ha integrado en títulos existentes que ya se pueden disfrutar, como «Shadow of the Tomb Raider», «PUBG», «We Happy Few» y otros. Muchos más se irán incorporando a la lista en los próximos meses.



¡SONIDO DE CALIDAD SIN ATADURAS!

ROG STRIX FUSION WIRELESS

Producto: Auriculares gaming inalámbricos **Precio:** 159.99 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com/es*

La compatibilidad con PC y PS4 es solo una de las virtudes de los ROG Strix Fusion Wireless de ASUS. Puede que pienses que unos auriculares inalámbricos no sean eficaces en los juegos más vertiginosos y de colocación sonora de fuentes múltiples. Error. Asombran múltiples características de esto comodísimos auriculares de diseño vanguardista. El lag es casi inexistente –mucho menor que en Bluetooth, gracias a su **conexión a 2.4 GHz con un dongle USB**–. Por otro lado, Windows Sonic virtualiza a las mil maravillas al audio posicional en juegos y películas. Y, por añadidura, la batería es capaz de aguantar hasta 15 horas. Poco más se le puede pedir. Quizá un menor precio, pero aun así es muy ajustado.

INTERÉS



PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



APAGADO INTELIGENTE

Los controles mínimos (on/off) alojados en el altavoz izquierdo se complementan con un diseño de desconexión inteligente que permite que la batería se utilice únicamente en los momentos de actividad -si apagas el PC, se apaga el auricular automáticamente-. También se apaga si te alejas del radio de acción de la cobertura inalámbrica -15 m-, reactivándose solos al volver a entrar.

LA CONEXIÓN

Un pequeño dongle USB -y los ya estándar 2.4 GHz- es todo lo necesario para disfrutar de los ROG Strix Fusion Wireless. Es el corazón de todo el sistema, que conecta con las dos antenas y el micrófono retráctil que incluyen los auriculares. Simple, eficaz y de una comodidad extrema.

NUESTRA OPINIÓN

Enamoran nada más probarlos. No están, quizá, en lo más alto del rango técnico, pero su diseño, comodidad y duración de la batería, amén de la precisión y calidad del audio, los hacen perfectos para jugar y disfrutar de películas. Excelentes.

LA NOTA **92**

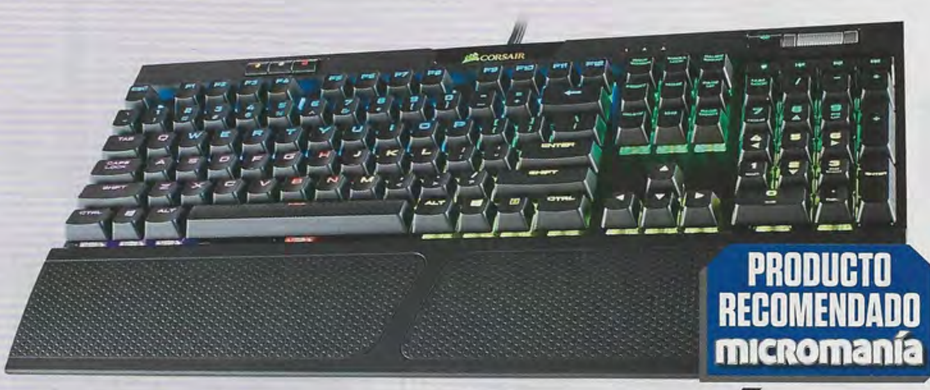
VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

AURICULARES
- **Conector:** 2.4 GHz inalámbrico
- **Tamaño altavoces:** 50mm
- **Materiales:** Imán de Neodimio
- **Impedancia:** 32 ohms
- **Frecuencia:** 20Hz-20KHz
- **Almohadillas:** ROG Hybrid&100% cuero sintético
- **Peso:** 360g
- **Batería:** 900 mAh, 15+ horas duración

MICRÓFONO
- **Tipo:** Analógico
- **Diseño:** Unidireccional, retraíble
- **Frecuencia:** 50Hz-10KHz
- **Sensitividad:** -39±3dB



¡NO TE LO QUITARÁN DE LAS MANOS!

CORSAIR K70 RGB MK2 RAPID FIRE

Producto: Teclado mecánico gaming **Precio:** 179.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

La gama alta de teclados mecánicos gaming de Corsair tiene un nuevo representante con el K70 RGB MK2 Rapid Fire. La **segunda generación del K70 ofrece, en este modelo con interruptores Cherry Speed**, un producto para impresionar al gamer más exigente. Con su habitual diseño y distribución de teclas, ofrece una inusitada robustez en su base de aluminio –en realidad, ya su peso da pistas sobre la solidez– y posibilidades de personalización con 8 MB para macros, e iluminación RGB controlada por iCUE. ¡Sensacional!

INTERÉS 



TU CONFIGURACIÓN PERSONAL

Como en otros modelos de K70, Corsair incluye en el paquete un doble conjunto de teclas extra para personalizar el teclado para juegos FPS y MOBA, que permite sustituir las habituales WASD, etc. que vienen por defecto, por otras de texturas y apariencia diferente. Un detalle de calidad.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Tecnología de interruptor:** Mecánico
- **Tipo de interruptor:** Cherry MX Speed, garantizado para más de 50 millones de pulsaciones sin pérdida de calidad, tecnología de contactos Gold Cross-Point
- **Tipo de retroiluminación:** Iluminación individual y programable por tecla
- **Color de retroiluminación:** RGB
- **Conectividad:** Por cable, USB 2.0 Type-A
- **Interconexión USB:** USB 2.0 Type-A
- **Velocidad de transferencia por USB:** 1000 Hz
- **Protección contra las pulsaciones nulas con detección simultánea de teclas:** Detección simultánea de teclas, protección del 100 % contra las pulsaciones nulas
- **Control multimedia:** Botones específicos (detener, anterior, reproducir/pausa, siguiente)
- **Control de volumen:** Botones específicos (silencio), rueda de volumen
- **Tecla de bloqueo WIN:** Botón específico
- **Tecla de brillo:** Botón específico
- **Reposamanos:** Incluido
- **Altura regulable:** Sí
- **Software CUE:** Compatible
- **Cable:** Fijo, 1,8 m, de goma para evitar los enredos
- **Dimensiones del producto (sin reposamanos):** 438 (L) x 166 (An) x 39 (Al) mm
- **Peso del producto (sin accesorios):** 1,25 kg / 2,76 lb.
- **Contenido del paquete:** Teclado mecánico CORSAIR K70 RGB MK.2, conjuntos de teclas para FPS/MOBA, reposamanos, tarjeta de garantía, guía de inicio rápido

NUESTRA OPINIÓN

Sin duda, uno de los mejores teclados gaming que hemos probado. Sus interruptores Speed ofrecen una respuesta perfecta a los juegos más exigentes. La calidad de los componentes, la solidez y la personalización, hacen el resto.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING

OMEN OBELISK



HP anuncia **el sobremesa Obelisk** como incorporación a su gama gaming Omen. Incluirá configuraciones con Intel Core de 8ª generación y AMD Ryzen, así como gráficas RTX de Nvidia. También usarán RAM HyperX Fury DD4 2666, con hasta 32 GB.
www.hp.com



HTC VIVE WIRELESS ADAPTER

Ya está disponible la reserva del **adaptador inalámbrico para Vive**, que demandaban los usuarios del visor RV de HTC. Usa la especificación WiGig de Intel y el codec DisplayLink's XR para ofrecer un alto rendimiento y baja latencia. Eso sí, ojo al bolsillo: el precio oficial es de 345 €.
www.vive.com



THERMALTAKE LEVEL 20 FULL TOWER

Dentro de su gama Level 20, Thermaltake ha anunciado el modelo **Full Tower para conmemorar el 20 aniversario de la marca**. Su estética y diseño se basan en tres departamentos independientes con paneles de cristal templado. Incorpora tres ventiladores Riing Plus 14 RGB.
level20.thermaltake.com

TURTLE BEACH ATLAS



Turtle Beach anuncia **tres modelos de auriculares de la serie Atlas**, diseñados en colaboración con equipos de eSports como OpTic Gami ng, Astralis y Houston Outlaws. Son los Elite Atlas Pro Performance, los Atlas Three y los Atlas One. Sus precios oscilan entre los 99.99 € de los Elite y los 49.99 de los One.
www.turtlebeach.com

UN PEQUEÑO PC PARA TRABAJAR A DIARIO

ASUS MINIPC PB60

Producto: MiniPC **Precio:** 669 €
Más información: Asus **Web:** *www.w.asus.com/es*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

No todo se reduce a portátiles y sobremesas, y aquellos usuarios que buscan un PC exclsuivamente para trabajar, y para los que el espacio es una necesidad imperiosa, encontrarán en el PB60 de Asus una opción a considerar muy seriamente. No te dejes engañar por su tamaño. **El PB60 es un PC completo basado en procesadores Core de 8ª generación de serie T** –de bajo consumo– y que se olvidan de tareas de elevado rendimiento –gráficas y juegos exigentes–, pero que pueden con cualquier aplicación. ¿Lo mejor? Completo a más no poder, varias configuraciones potentes, tamaño mínimo, conexiones por doquier y un precio muy ajustado. Eso sí, ojo a lo que se calienta la placa base.

INTERÉS



LAS NUMEROSAS CONEXIONES

Parece que el PB60 es más una caja de conexiones que un PC completo, a tenor de las numerosas posibilidades que ofrece tanto en USB frontales y traseros, como para conexión al monitor. Además, es posible personalizar y modificar algún conector, como el VGA que incluye por defecto.





¿MONTAJE VESA? ¡PUES SÍ!

Si eres de esos usuarios para los que el espacio es un auténtico lujo, y por si el ya reducido tamaño del PB60 es demasiado para ti, la solución con un montaje VESA puede ser la alternativa perfecta. Si el monitor lo soporta, ASUS incluye en el paquete del PB60 lo necesario para acoplarlo a la parte trasera de aquel, y sus posibilidades WiFi hacen el resto, para ahorrarte también más cables.

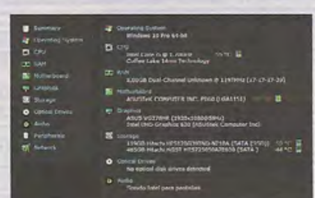
PRUEBAS

El modelo probado -un i5 8400T- arroja unos magníficos resultados en pruebas estándar como Cinebench y PC Mark, para un MiniPC perfecto para trabajar, fuera, claro, de tareas de alto rendimiento. Su punto débil es el calentamiento de la placa base.







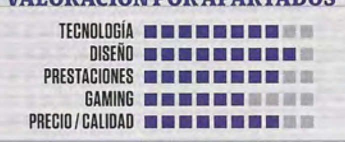


NUESTRA OPINIÓN

Un gran PC para trabajar en el día a día, de un tamaño realmente mínimo. Sus posibilidades de conexión, su potencia inalámbrica, la opción del montaje VESA para ahorrar aún más espacio y un diseño sensacional son sus principales bazas.



VALORACIÓN POR APARTADOS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Sistema operativo:** Windows 10 Pro
- **CPU:** Intel® Core™ i7-8700T/i5-8400T/i3-8100T
- **Chipset:** Intel® B360
- **Gráfica:** Intel® UHD Graphics
- **Memoria:** 4 GB Hasta 32 GB DDR4 a 2400MHz 2 x SO-DIMM
- **Almacenamiento:** Disco duro 2,5" 500 GB Hasta 1 TB SATA 6Gb/s, 128GB hasta 256GB M.2 (NGFF) SSD
- **Red inalámbrica de datos:** 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth® 5.0
- **Red:** 10/100/1000/Gigabits Mbps
- **Altavoz:** 1 x Internal Speaker (Opcional)
- **E/S panel frontal:** 1x USB 3.1 Gen 1 Type-C, 2x USB 3.1Gen 1, 2x USB 3.1Gen 2, 1 x Audio jack, 1 x mic in
- **E/S panel trasero:** 2 x USB 2.0, 1 x USB 3.1 Gen 2, 1 x red RJ45, 1 x HDMI, 1 x Bloqueo Kensington, 1 x DisplayPort, 1 x entrada DC, 1 x Configurable port(options:COM, VGA, DisplayPort)
- **Fuente de alimentación:** Adaptador de corriente de 90 W o 65 W
- **Dimensiones:** 175 x 175 x 34.2 mm
- **Peso:** 1.19 kg
- **Color:** Negro
- **Accesorios:** Adaptador AC, Kit anclaje VESA

EL I7 QUE SIEMPRE QUISISTE TENER

INTEL CORE I7 8086K

Producto: Procesador 8ª generación
Precio: 499.90 €
Más información: Intel
Web: *ww.intel.es*

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

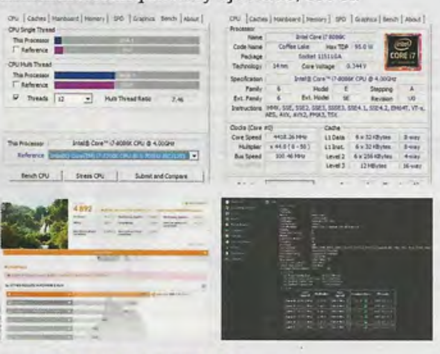
Si querías actualizarte a la 8ª generación de Intel Core y aspirabas a lo máximo, aquí tienes el procesador que esperabas. El modelo del 50 aniversario de Intel que rinde homenaje al mítico 8086. **Llega a los 5 GHz –en OC– y posee seis núcleos y doce hilos**, como el 8700K, aunque su rendimiento es pruebas es mayor. También su precio –80 euros–, pero si quieres algo sobresaliente, lo merece.

INTERÉS ■■■■■■■■■

PRUEBAS



Como era de esperar, las pruebas del 8086K ofrecen unos resultados sensacionales, dejando al procesador como el mejor de los i7 de 8ª generación y superando al 8700K en tareas multihilo. Aunque muy ajustado, eso sí.



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

PROCESADOR
- **Frecuencia del procesador:** 4 GHz
- **Número de núcleos de procesador:** 6
- **Socket de procesador:** LGA 1151 (Socket H4)
- **Litografía del procesador:** 14 nm
- **Número de filamentos de procesador:** 12
- **System bus data transfer rate:** 8 GT/s
- **Modo de procesador operativo:** 64 bits
- **Caché del procesador:** 12 MB
- **Tipo de cache en procesador:** Smart Cache
- **Frecuencia del procesador turbo:** 5 GHz

MEMORIA
- **Canales de memoria:** Dual
- **Memoria interna máxima:** 64 GB
- **Tipos de memoria:** DDR4-SDRAM
- **Velocidad de reloj de memoria:** 2666 MHz
- **Ancho de banda de memoria:** 41,6 GB/s
- **ECC:** No

CONDICIONES AMBIENTALES
- **Intersección T:** 100 °C

GRÁFICOS
- **Adaptador gráfico incorporado:** Sí
- **Adaptador gráfico:** Intel UHD Graphics 630
- **Memoria máxima de adaptador gráfico:** 64 GB
- **Salidas incorporadas:** DisplayPort,Embedded DisplayPort (eDP),HDMI
- **Número de pantallas soportadas:** 3
- **4K soporte de adaptador gráfico:** Sí
- **Versión DirectX de adaptador gráfico:** 12.0
- **Versión OpenGL de adaptador gráfico:** 4.5

CARACTERÍSTICAS
- **Potencia de diseño térmico (TDP):** 95 W
- **Tecnología Thermal Monitoring de Intel:** Sí
- **Tamaño del CPU:** 37.5 x 37.5

NUESTRA OPINIÓN

El mejor procesador de la 8ª generación de Intel Core rinde homenaje a uno de los productos legendarios de la compañía, con un rendimiento sobresaliente. Quizá no te interese, eso sí, si ya tienes un 8700K, pero es un gran procesador.



VALORACIÓN POR APARTADOS



TECNOTREND



ACER SWIFT 5

Acer ha anunciado el Swift 5 al que presenta como **el portátil de 15" más ligero del mundo**, con un peso de 990 gramos. Sí, menos de un kg para un PC que integra procesadores i7 8565U y 8265U de 8ª generación, con una batería de hasta diez horas de duración. Disponible desde 1099 €.
www.acer.com



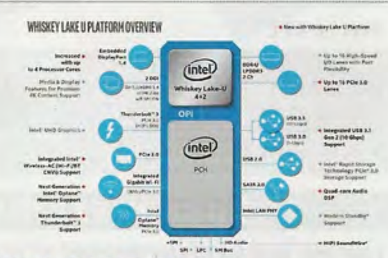
AMD RYZEN THREADRIPPER 2990WX 32 CORE CPU

La "guerra" entre AMD e Intel está trayendo productos tan increíbles como el Threadripper 2990WX. **Sus 32 núcleos y 64 hilos** superan, según AMD, en un 51% en rendimiento al i9 7980XE de Intel. Eso sí, sale por casi 1900 €.
www.amd.com



SOUND BLASTERX G6

Si buscas una solución de **audio de máximo nivel compatible con todas tus máquinas**, la Sound BlasterX G6 es la solución. Es una tarjeta USB con DAC de alta resolución, Dolby Digital y amplificador para auriculares dual. Es compatible con PC, Switch, Xbox y PS4, y cuesta 149.99€.
es.creative.com



INTEL CORE U E Y

El fin del verano ha supuesto el anuncio y lanzamiento de las **series Core Y (Amber Lake) y Core U (Whiskey Lake) de Intel**, dirigida a portátiles y dispositivos ligeros 2 en 1. Están diseñados para gran rendimiento con consumo moderado, alargando la duración de las baterías.
www.intel.es

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DSX
Precio: 49 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-8600K
Precio: 299 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

La octava generación de Intel ofrece en los nuevos i5 -y más en este modelo K- un gran rendimiento a muy buen precio.



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING X 3GB GDDR5
Precio: 294.90 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.

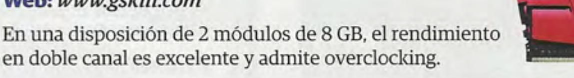


RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.





UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

MSI H370 GAMING PRO CARBON
Precio: 144.95 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

El chipset H370 es la base de esta versátil y potente placa de MSI, perfecta para los Core de 8ª generación.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.




DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

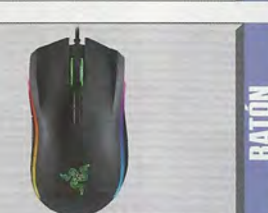
La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.




RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.

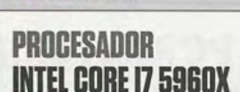


TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €



TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS ROG STRIX XG32VQ
Precio: 699 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG GR 8 II

Precio: 1095 € **Disponible:** *www.game.es*

La nueva familia de compactos de Asus ROG sigue apostando por los potentes y fiables Core de 7ª generación. El equilibrio de sus componentes ofrece una configuración apta para todo y a un buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** i5 7400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI3 7RB

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Por menos de 800 €, el MI3 es una opción realmente apetecible del catálogo de MSI. Es un PC gaming con todas las de la ley, que puede dar aún mucho juego. Ofrece un estupendo equilibrio en sus componentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-7400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

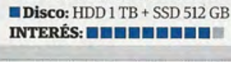
Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS:



TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:



GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.





FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:



EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS ROG STRIX GL 553VD-DM078T

Precio: 999 € **Disponible:** *www.asus.es*

Un portátil con todo lo necesario para disfrutar de los juegos, con una configuración actualizada, pantalla de 15.6" y un gran sonido. Sus dimensiones y peso -solo 2.5 kg- son perfectos para llevarlo a cualquier parte.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 8 GB (DDR4 a 2400 MHz)
- **GPU:** Nvidia GTX 1050 (4 GB GDDR5)
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS73VR 7RF

Precio: 1.500€ **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

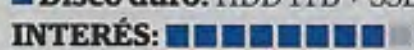
Si quieres un portátil potente a buen precio, la versión reacondicionada del MSI GS73VR está disponible por unos ajustados 1500€, con una configuración realmente potente y equilibrada. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 1060
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:



DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75VR

Precio: 2.799 € **Disponible:** *es.msi.com*

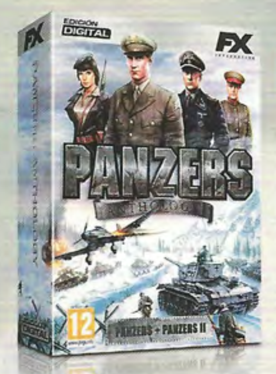
MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700HQ
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala PANZERS ANTHOLOGY

Si presumes con tus amigos de ser un gran estratega, demuéstralo en el campo de batalla de «Panzers Anthology», con los dos juegos que incluye.

Tener el control total sobre el destino del mundo. ¿Te imaginas lo que debe ser algo así? Pues deja de imaginarlo porque «Panzers Anthology» te ofrece, este mes, la oportunidad de conseguirlo y cambiar la Historia. La estrategia bélica de las dos entregas de la saga, en un único pack, te llevará a participar hasta en seis campañas manejando a los ejércitos aliados, del eje, soviéticos y partisanos, a lo largo de misiones que abarcan todo el conflicto. ¿Te lo vas a perder?

¿Cuál es tu preferido?

El primer juego de la saga nos invita a controlar las campañas de soviéticos, aliados y alemanes, pudiendo participar en algunas de las batallas más representativas de la Segunda Guerra Mundial, como Stalingrado. Manejando a los tres ejércitos recorreremos Europa con distintos objetivos y desde todas las perspectivas y frentes. Tanques, acorazados, artillerías, aviación, infantería... Serás el responsable de todas las tácticas a desplegar y de conseguir todos los objetivos marcados.

El segundo juego de la antología nos ofrece seis ejércitos para manejar en tres campañas: eje, aliados y partisanos. Además, incluye nuevos modos de juego respecto a «Panzers», y hasta tienes a tu disposición un editor para crear nuestras propias misiones y campañas, con las que presumir ante nuestros amigos no solo de nuestras dotes de estratega, sino de creador.

En «Panzers Anthology» tienes, en un solo paquete, dos auténticos juegazos de estrategia bélica con los que disfrutar durante días. La Segunda Guerra Mundial está a tu alcance para revivirla y cambiar el mundo. Una experiencia irrepetible.

“Participa en seis campañas diferentes de la 2ª Guerra Mundial y crea tus misiones”



¡Ese puente es todo un tesoro! Y según el bando en que juegues, ti objetivo será protegerlo o destruirlo. En «Panzers Anthology» controlamos distintos ejércitos.





Artillería, acorazados, tanques, aviones... ¡Toda la Segunda Guerra Mundial cabe en esta antología de estrategia bélica, con seis campañas únicas!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Panzers Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga [redacted]mail y dirección [redacted]

MM2[redacted]



¡Invade la Unisón Soviética, asedia Stalingrado! Los dos juegos de «Panzers Anthology» nos permiten participar en algunas de las batallas y campañas más representantivas de la Segunda Guerra Mundial. ¿Cambiaremos la Historia?

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Core 2 a 1.8 GHz, Athlon X2 +4400 **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** Radeon X800, GeForce 6800 **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

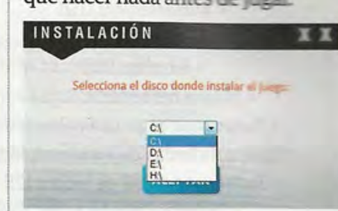
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Panzers Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Panzers Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGA A TOPE CON WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH EN TU PC, CON GAME

La batalla definitiva ha estallado en Azeroth y disfrutar al máximo del conflicto entre la Horda y la Alianza es más fácil que nunca con estos increíbles periféricos que GAME pone a tu disposición, para que te alces como el vencedor. ¡A por ellos!

Krom Khaido RGB



¡Disfruta de Azeroth con un gran teclado gaming por muy poco!

29'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Teclado numérico:** Sí
- **Longitud de cable:** 1,8 m
- **Teclas multimedia:** Sí
- **Interruptor del teclado:** membrana
- **Número de teclas programables (macro):** 6
- **Dimensiones:** 506 x 211 x 32 mm
- **Peso:** 843 g
- **Tipo de retroiluminación:** LED RGB
- **Alimentación:** USB
- **Descansa muñecas:** Sí
- **Interfaz:** USB
- **Idioma del teclado:** Inglés
- **Teclas rápidas programables:** Sí
- **Número de teclas de acceso rápido:** 9
- **Teclado, cantidad de teclas:** 123
- **Teclas de Windows:** Sí

Razer Tartarus V2

¡Todos los comandos para jugar en la palma de tu mano!



89'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Teclado numérico:** Sí
- **Frecuencia de sondeo:** 1000 Hz
- **Tecnología de conectividad:** Alámbrico
- **Color del producto:** Negro
- **Utilizar con:** PC/servidor
- **Interruptor del teclado:** Interruptor de membrana
- **Número de teclas programables (macro):** 32
- **Ratón incluido:** No
- **Número de colores:** 16,8 M
- **Retroiluminación:** Sí
- **Diseño de plancha ergonómico:** Sí
- **Descansa muñecas:** Sí
- **Uso recomendado:** Juego
- **Interfaz del dispositivo:** USB
- **Teclas rápidas programables:** Sí

Razer Electra V2

¡Deja que el fragor de la batalla resuene al máximo en tus oídos!



55'95 € P.V.P OFICIAL



CARACTERÍSTICAS

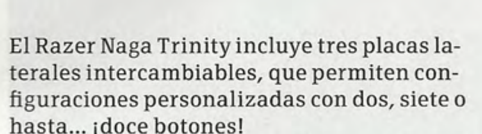
- **Longitud de cable:** 1,3 m
- **Conector de 3,5 mm:** Sí
- **Valoración de atenuación (SNR):** 50 dB
- **Frecuencia de auricular:** 20 - 20000 Hz
- **Sensibilidad de auricular:** 105 dB
- **Obstrucción:** 32 Ω
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 10000 Hz
- **Sensibilidad de micrófono:** -41 dB
- **Canales de salida de audio:** 7.1 canales
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Tipo de micrófono:** Unidireccional
- **Audífonos:** Circumaural
- **Micrófono extraíble:** Sí
- **Estilo de uso:** Diadema
- **Peso:** 278 g
- **Potencia máxima de entrada:** 50 mW

¡JUEGA A WORLD OF WARCRAFT AL MÁXIMO!

Razer Naga Trinity

¡Si tu máxima aspiración es el control total, deja que el Razer Naga Trinity te lo ponga todo al alcance con su diseño revolucionario!

102'95 € P.V.P OFICIAL



El Razer Naga Trinity incluye tres placas laterales intercambiables, que permiten configuraciones personalizadas con dos, siete o hasta... ¡doce botones!

Elige tu estilo preferido según tus necesidades y personaliza tus acciones con los hasta diecinueve botones programables que posee un ratón único, como no has visto otro.





A las increíbles posibilidades de personalización con sus placas intercambiables, el Razer Naga Trinity suma el sensor óptico 5G más avanzado del mundo y 16000 ppp reales, estando optimizado para lograr la mayor precisión y velocidad, para que tus hechizos den siempre en el blanco.

CARACTERÍSTICAS

- Sensor óptico de 5G de 16 000 Pppp
- 3 placas laterales intercambiables con configuraciones de 2, 7 y 12 botones
- Hasta 19 botones programables
- Formato mejorado para diestros
- Powered by Razer ChromaTM
- Switches mecánicos de Razer™ ganadores de varios premios
- Sensor óptico 5G de 16 000 ppp reales de Razer
- Hasta 450 pulgadas por segundo (IPS)/50 G de aceleración
- 3 placas laterales intercambiables con configuraciones de 2, 7 y 12 botones
- Hasta 19 botones Hyperesponse programables de forma independiente
- Switches mecánicos RazerTM
- Rueda de desplazamiento táctil especial para juegos
- Diseño ergonómico para diestros con agarres laterales de goma mejorados
- Iluminación Razer ChromaTM con 16,8 millones de colores personalizables
- Tasa de sondeo (ultrapolling) de 1000 Hz
- Razer Synapse 3 (Beta) activado
- Tamaño aproximado: 119 mm (largo) 74 mm (ancho) 43 mm (alto)
- Peso aproximado: 120 g (sin cable)

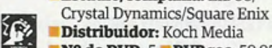
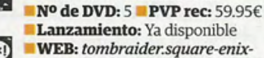
JUEGO DEL MES micromanía

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

¡La aventura más alucinante de Lara Croft!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** EIDOS/ Crystal Dynamics/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 5 **PVP rec:** 59.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *tombraider.square-enix-games.com/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de habilidades:** 3 (buscadora, guerrera, cañonera)
- **Habilidades totales:** 58 (incluyendo de tumbas de desafío)
- **Tipos de arma:** 4 (arcos, pistolas, fusiles, escopetas), más piolets y cuchillos.
- **Aréas de misión:** 12
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 3220 o AMD equivalente
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660/1050, Radeon HD 7770
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)
- **S.O.:** Windows 7 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 1070
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



Al explorar y descubrir iconos precolombinos aprendemos dialectos para descifrar monolitos que nos llevan hasta tesoros.



Aunque los comerciantes no son estrictamente necesarios, podemos venderles recursos y comprar armas interesantes.



Ve acostumbrándote a esta vista. La vas a usar mucho. El "instinto de supervivencia" resalta objetos de interés y enemigos.



¡Ha vuelto Lara! Su nueva aventura la tiene, literalmente, al borde del abismo. Y ayudarle a detener el fin del mundo es un desafío que merece la pena, creenos. ¿Te animas a echar una mano?



Puzles, puzles y más puzles. ¡Y tumbas de desafío! La esencia de toda la saga se concentra, de forma magistral, en esta última entrega de la trilogía. Los escenarios y diseños son sensacionales.

Ha comenzado. En una de sus habituales incursiones, tras la pista de los responsables de la Trinidad, Lara encuentra una reliquia, un cuchillo que, a diferencia de otras, tiene asociada una profecía de cambio y... ¿destrucción? Justo, lo que la Trinidad estaba buscando. Pero el error de ponerle la mano encima ha sido de Lara, que ha desatado una cadena de acontecimientos que se inician con un tsunami, una inundación, que es solo el principio de la más absorbente y completa aventura de la nueva trilogía de «Tomb Raider» y que cierra de manera brillante la misma, completando la reinvención de uno de los mayores iconos del videojuego.

La aventura –final– empieza de manera trepidante, con Lara a punto de sufrir un accidente de avión en la selva peruana para hacer un rápido flashback a Cozumel, durante la celebración del día de los muertos.

> “El apocalipsis maya está a punto de llegar, y solo Lara puede evitar que la Trinidad lo desate”

El prólogo concluye con el hallazgo del cuchillo, la inundación que arrasa el pueblo y, luego, nos lleva a Perú, en pos de una leyenda, tras los pasos de la Trinidad y en una carrera contrarreloj para evitar lo que Domínguez, el líder de la Trinidad, ya ha desvelado a Lara: el fin del mundo, el poder de Kukulkan renacido, el cambio del mundo, según los deseos del atormentado Domínguez por motivos personales. Motivos que se desvelan a lo largo de la aventura y que chocan contra los de la propia Lara, con objetivos diferentes.

El fin se acerca

Es todo esto, la trama de «Shadow of the Tomb Raider» y la narrativa, donde quizá el cierre de la trilogía se queda algo cojo, pues lo interesante del planteamiento de la historia parece que nunca acaba de desarrollarse de manera satisfactoria, rascando solo la superficie de la personalidad y motivaciones de los personajes –Domínguez, Lara, Unuratu , Jonah–. Casi una excusa, en fin, para ofrecer con-

DESDE MÉXICO, EN BUSCA DE UN DIOS



Tras un inicio trepidante en que Lara, accidentalmente, arranca a la cadena de acontecimientos que conducen al apocalipsis maya, empezará una carrera contrarreloj que nos llevará de México a Perú en busca de unas ruinas desconocidas plagadas de misterios donde descubriremos secretos incas, mayas, ciudades perdidas, antiguos restos de la presencia española en la zona, tumbas, puzles y... ¿la resurreción de un dios?



El uso del barro, el follaje y los árboles para ocultarnos es un apartado que nos viene de perlas para eliminar sigilosamente y poco a poco a los enemigos, sin apenas riesgos.





Los secretos perdidos en la selva peruana abarcan desde civilizaciones desconocidas hasta peligrosas tumbas repletas de trampas y criaturas extrañas y feroces.

EL HOMENAJE A UNA LEYENDA

Que «Shadow of the Tomb Raider» es un juego muy especial en la saga se nota no solo en su calidad, sino en un pequeño homenaje interno al personaje.



Prácticamente al inicio de la aventura veremos cómo podemos modificar el aspecto de Lara, y entre las opciones estarán... ¡los modelos 3D clásicos del personaje!



Sí, es posible jugar la aventura con el personaje del «Tomb Raider» original y siguientes, como el Ángel de la Muerte, etc. Aunque queda extraño, es de lo más divertido.



Tirolinas, rápel, escalada... ¡Lara puede con todo! Incluso mientras a su alrededor todo explota y se viene abajo, nuestra protagonista es capaz de mantener la sangre fría y las armas calientes.



tinuamente desafíos de acción, aventura, puzles y exploración, aunque bien es cierto que en realidad esto es lo que nos ha traído hasta aquí, ¿verdad?

La realidad, pese a todo, es que «Shadow of the Tomb Raider» es un juego de aventuras sensacional, y que combina muy bien las mecánicas de acción planteadas por los juegos anteriores de la trilogía con algunas nuevas y, sobre todo, recupernado gran parte de la esencia de los juegos clásicos, sobre todo en cuanto a la exploración de las tumbas y los excelentes puzles.

> **"Los desafíos son constantes y el diseño de acción recupera lo mejor de toda la saga"**

Es cierto, también, que el grueso de la acción y la jugabilidad es muy similar a los títulos precedentes. Aunque el mapa del mundo se divide en doce áreas –algunas enormes, como Paititi, donde se desarrolla gran parte de la aventura–, algunas podrían ser perfectamente intercambiables con las de los juegos anteriores, y ahí es donde quizá se echa de menos algo más de innovación. Pero también es cierto que el equilibrio entre los distintos apartados de la acción y la jugabilidad está más conseguido. Ya no se abusa de los QTE –aunque los hay–, el combate es más satisfactorio, el desarrollo de habilidades y armas es más fluido y el juego engancha de lo lindo.

Toda una aventura

Hay algunas mecánicas muy interesantes, mejoradas sobre lo ya visto, como la ocultación, el uso del barro como camuflaje y las eliminaciones sigilosas. Pero también vemos que no queda otro remedio que "abusar" de algo tan básico como el instinto de supervivencia, la habilidad que nos permite identificar objetos de interés y enemigos, para



Las mecánicas vistas en los juegos anteriores, como el uso de flechas y cuerdas para alcanzar puntos inaccesibles o activar mecanismos, sigue siendo una constante en la acción de esta entrega.



El uso táctico del entorno también hace de las alturas un aliado. Podemos lanzarnos sobre los enemigos, atarlos con cuerdas o disparar. Pero ojo si hay más de uno, pues delatas tu posición.

ACCIÓN, TUMBAS Y AVENTURA

Enfrentarse a un dios, por muchos poderes que tengamos, no es una tarea sencilla. Crea tu grupo, explora el mundo y prepárate para cualquier evento.



La identificación de objetos de interés y de enemigos mientras estamos ocultos, hace del "Instinto de Supervivencia" una de las habilidades más a usar.



Los puzles de las tumbas de desafío son sensacionales y una de las claves del diseño de acción. Recuerdan a los mejor de los juegos clásicos y son muy variados.



Si eres un jugador completista y te gusta conseguir todos los retos, desafíos y tesoros, y localizar fácilmente los objetivos de misión, el mapa será tu mejor amigo.



Conseguir las armas y mejorarlas con los recursos que vamos encontrando y comprando nos hace algo más fácil enfrentarnos a muchos enemigos. ¡Vigila la munición!



Las habilidades de Lara se dividen en tres áreas. Muchas se desbloquean solo al completar las tumbas de desafío, lo que es un aliciente para explorar a fondo.

avanzar fluidamente, así como el constante acceso al mapa ante lo enrevesado –lo que es un buen punto, por otra parte– de los escenarios. El conjunto del diseño es muy satisfactorio, pero con la contraprestación de tener la constante sensación de estar saliendo del desarrollo de la trama para localizar objetivos y cumplir misiones secundarias, para así progresar en habilidades.

Ese ir y venir entre historia y acción quizá afecta negativamente a «Shadow of the Tomb Raider», pero no lo hace menos interesante ni divertido.

Y en cuanto al apartado técnico, poco se puede decir, salvo que es sobresaliente: animaciones, dirección artística, gráficos, mapeado de controles, diseño de combate y escenarios... Y, por añadidura, un magnífico doblaje que, en cierto modo, compensa esa personalidad algo plana de los personajes. Sencillamente, Lara ha renacido como esperábamos. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



RISE OF THE TOMB RAIDER

Aunque la esencia de la jugabilidad es similar, en «Shadow» tenemos importantes novedades.

ALTERNATIVAS

STRANGE BRIGADE

Nota: 80 — **MM 280**

WARHAMMER VERMINTIDE II

Nota: 89 — **MM 276**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Lara Croft a detener a la Trinidad, parar el apocalipsis maya y, de paso, descubrir los secretos tras la muerte de su padre. Una aventura para explorar, combatir y resolver puzles sin límites.

LO QUE NOS GUSTA

- Espectacular en el apartado visual, aunque la iluminación falla algo en algunas tumbas.
- Las mecánicas están bastante pulidas y, en general, todo está muy bien integrado, lo que favorece la jugabilidad y el desarrollo de los combates.
- Excelente doblaje, que contribuye a mejorar la presencia y personalidad de los personajes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La narrativa es algo confusa y desconecta muchas veces de la acción. El desarrollo de los conflictos y los personajes podía dar mucho más de sí.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El cierre de la trilogía es menos sorprendente que los juegos anteriores, pero lo compensa siendo el más completo, con nuevas mecánicas y recuperando los grandes desafíos de la exploración de tumbas y puzles de excelente diseño. Espectacular en lo visual, falla algo en la narrativa y el desarrollo de la trama y personajes, pero es un juego sensacional.

LA NOTA 88

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 73 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 81

STRANGE BRIGADE

¡El escuadrón más divertido!

LA REFERENCIA



SHADOW OF THE TOMB...
La ambientación de ambos tiene muchos puntos en común, en ciertos momentos.

ALTERNATIVAS

WARHAMMER VERMINTIDE II
Nota: 85 **MM 275**

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Nota: 84 **MM 271**

Es la década de 1930 en Egipto, una tierra exótica y misteriosa, repleta de secretos y leyendas. Es el momento en que los grandes exploradores y arqueólogos se encuentran excavando tumbas por todo el país. Pero... estas cosas no suelen salir bien, como todos sabemos. Y, en esta ocasión, alguien ha hecho resucitar a la reina bruja Seteki, olvidada durante 4000 años y borrada de la Historia, lo que no le ha sentado muy bien, por lo que con ella se ha alzado un ejército de momias, zombis, minotauros, escorpiones gigantes y cosas mucho, mucho peores. Sí, hay cosas mucho peores, en serio. Así que... ¿quién se va a encargar de parar esta amenaza sobrenatural? ¡Pues está claro!

El escuadrón extraño

«Strange Brigade» bebe de películas de aventuras como "La Momia" y la ambientación de la saga de Indiana Jones para ofrecer una aventura frenética, repleta de humor y mucha, muchísima acción que se puede vivir en solitario o en modo cooperativo.

Los cuatro personajes disponibles –Nalangu Rushida, Gracie Braithwaite, Archimedes de Quincey y Frank Fairburne– ofrecen otros tantos estereotipos masculinos y femeninos, pudiendo escoger uno por jugador para jugar en modo cooperativo, hasta cuatro.

> "Reliquias, maldiciones faraónicas, puzles, momias... ¡La acción no da ni un respiro!"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Rebellion
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVD:**
- **PVP rec.:** 49,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *strangebrigade.com/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes disponibles:** 4
- **Modos:** 3 (campaña, horda, contrarreloj)
- **Tipos de armas:** principal (pistolas), secundaria (rifles, escopetas), especial (lanzallamas, ametralladoras), objetos especiales
- **Misiones de campaña:** 8
- **Multijugador:** Cooperativo 2-4

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2100, Ryzen 3 2200G
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon HD 7870
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica


¿Qué se oculta tras esta puerta? A veces, reliquias con las que mejorar las armas. Otras, tesoros. Pero, ojo... ¡también trampas!


Egipto, década de 1930. ¡La reina bruja Setiki ha resucitado! Y, como en las ancestrales y cinematográficas maldiciones faraónicas, las fuerzas del Mal se alzan con ella para destruirlo todo.


Las cartas que podemos recoger por el mapa nos van contando la historia de otros exploradores y de Setiki.


¡Tú dispara a todo lo que se mueva! La acción frenética, solo o en compañía, es la esencia. No pares de disparar ni de moverte.


Vamos a ver... ahora el siguiente símbolo debe ser... En cada misión hay numerosos puzles que resolver. Unos para continuar avanzando y otros para descubrir tesoros ocultos.

Cada uno posee una habilidad especial y es capaz de manejar dos armas básicas, una especial y un amuleto con el que activar llaves, abrir puertas y marcar puntos de control, además de poder ser usado para eliminar enemigos en grupo. Se llena de las almas de estos mismos enemigos, y combinando todas las fuerzas y el arsenal la acción no para un segundo.

El diseño de esta acción es muy a la vieja usanza, con hordas de enemigos que constantemente aparecen para lanzarse sobre nosotros. De hecho, tanto la campaña como el modo horda son bastante similares, en esencia, al que hay que sumar el modo contrarreloj.

Si a esto le sumamos un diseño de escenarios realmente notable, con muy buen planteamiento de caminos, obstáculos, puzles, secretos y cuellos de botella, el resultado es un juego muy divertido, tanto en solitario como en compañía. Además, el punto de humor que otorga el diseño estético, la voz del narrador, a lo locutor de noticiario cinematográfico de la época, y la presentación con el mismo estilo de los enemigos, el resultado es un juego bastante original y que llega a enganchar.

Sin embargo, «Strange Brigade» peca de ser reiterativo, pues las 8 misiones de la campaña acaban siendo demasiado similares.

Técnicamente está a muy buen nivel, pues tanto la dirección artística como el detalle visual son realmente buenos. Y existen pequeños detalles de diseño e interacción que demuestran la experiencia y buen hacer de Rebellion. ¿Lo peor? Sin duda, el precio. Su puntuación subiría muchos enteros si no fuera tan elevado. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Explora el Egipto de los años 30 y acaba con la reina bruja Seteki! Vive una acción frenética en solitario o en modo cooperativo en un juego repleto de momias, zombis, puzles y maldiciones.

LO QUE NOS GUSTA

- El estilo de juego clásico es sencillo, accesible y la diversión es inmediata. Corre, dispara y mata todo.
- Los puzles son entretenidos y están bien diseñados.
- El diseño de escenarios y cuellos de botella es realmente bueno. Se nota la experiencia de Rebellion.
- El narrador, y su estilo de noticiario antiguo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se acaba haciendo repetitivo y tanto la campaña como el modo Horda se parecen demasiado.
- No es fácil encontrar jugadores online.
- Es una pena que no esté doblado al español.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El diseño de acción a la antigua usanza es sencillo y accesible. La diversión es notable, aunque acaba siendo algo repetitivo.

LA NOTA 74

MODO MULTIJUGADOR

Al jugar en cooperativo la acción y el espectáculo aumentan, pero no hay diferencias relevantes con el modo en solitario.

LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



21 circuitos, 10 equipos, coches modenos y clásicos. Mónaco y los McLaren legendarios antiguos... «F1 2018» pule, mejora y sigue ofreciendo desafío y simulación a los más puristas, y siendo accesible al neófito.



hasta 20 eventos con coches clásicos o actuales están disponibles si no queremos hacer la temporada.





Los nuevos monoplazas ofrecen el máximo detalle y fidelidad a los coches reales de los diez equipos.

¡Ahí está el halo! La vista más realista incorpora el polémico, pero protector, añadido. Y sí, molesta.



La gestión de la carrera se puede visualizar en una previsión que nos da una idea de la estrategia global.

JUEGO RECOMENDADO micromanía

F1 2018

¡Pasión por la Fórmula 1!



ALTERNATIVAS

DIRT 4
Nota: 82 **MM 267**

F1 2017
Nota: 85 **MM 269**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 4
- **PVP rec:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.formula1game.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 2130, AMD FX 4300
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 640, Radeon HD 7750

Aparentemente no hay muchas diferencias entre «F1 2018» y su predecesor de la pasada temporada. Pero basta con competir en una carrera individual, navegar algo por los menús y modos disponibles o los cinco primeros minutos en el modo trayectoria, para comprobar cómo Codemasters ha pulido, mejorado y potenciado mucho de lo bueno que ya había en «F1 2017», actualizando todo el apartado de simulación, jugabilidad, accesibilidad y adaptación a las reglas de la actual temporada hasta en detalles mínimos que aportan solidez al conjunto.

«F1 2018» empieza por mostrar unos monoplazas en los que destacan añadidos como el halo –ese elemento de protección que ya ha evitado más de una desgracia en la temporada real– y los perfectos modelos 3D de los diez coches oficiales. Hasta los modelos de los pilotos oficiales se notan más precisos, y los modos de más peso, como la trayectoria y la temporada oficial, ofrecen más realismo, profundidad y reflejan mejor que nunca lo que es la competición oficial

Velocidad y diversión

Si, por otro lado, eres de los que le gusta jugar con reglajes, estrategias y demás, prepárate a divertirte de lo lindo. Se ha hecho una experiencia más realista, pero sin renunciar a la accesibilidad. Es algo que, de hecho, se extiende a todo el juego. Si quieres apostar por la simulación extrema, puedes pasártelo en grande como nunca. Si prefieres solo pilotar sin renunciar a la parte más "arcade", reduce la dificultad y activa las ayudas, y disfrutarás igualmente de la experiencia. Y si eres un apasionado de la historia, vas a pasártelo realmente bien, porque a todos los coches clásicos de «F1 2017» se suman el McLaren M23, el Ferrari 312T, el Brawn BGP 001 y el Williams FW25.

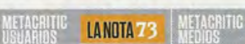
Por la parte de los circuitos, la actualización incluye Paul Ricard y Hockenheim, y la retirada de Sepang, adecuándose a la competición oficial.

Si sumamos a todo esto el desafío de los distintos modos online y cómo ha mejorado la IA, la suspensión, el audio y, en general, el control y la jugabilidad, es una compra obligada. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Las mejoras evidentes y las más sutiles –como en la IA– rerspecto de la edición anterior hacen que «F1 2018» se pueda considerar como el mejor juego de la saga. ¡Y con más coches clásicos!









¿Qué está pasando en el misterioso norte de Canadá? La adaptación a RV de «Kona» mantiene la misma trama y desarrollo que el juego base, aunque adaptado al formato y eliminando algunos elementos de la acción.



Las "manos flotantes" de Carl pueden funcionar con todos los elementos ya conocidos.





Los viajes en coche son ahora mucho más reales y el control del vehículo es realmente sencillo.

KONA VR

Aventura virtual en el gélido norte

ALTERNATIVAS

KHOLAT
Nota: 84 **MM 245**

FIREWATCH
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Parabole/Ravencourt
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 19.99€ (juego base+DLC)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.konagame.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 a 2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon 6850 (juego base)

Aunque «Kona» lleva ya algo más de un año disponible, es ahora cuando se ha adaptado al formato RV mediante un DLC, pero manteniendo la historia ya conocida de Carl Faubert y el desarrollo de esta aventura de misterio e investigación.

Por si no conocías «Kona», te hacemos un resumen. Es octubre de 1970 y el empresario W. Hamilton está sufriendo actos vandálicos en su finca del norte de Canadá. Al no poder descubrir al responsable de los mismos, contrata a Carl Faubert, un detective que mientras viaja al lugar se ve atrapado por una tormenta de nieve.

Tras un accidente de coche, Carl debe buscar refugio, curar sus heridas y conseguir los recursos para continuar su viaje, mientras lucha contra las inclemencias del tiempo y los inesperados encuentros con... No, espera. Íbamos a hablar de los encuentros con la fauna salvaje, lobos en concreto, entre otros muchos peligros y desafíos pero... ¡ya no están!

Más inmersión, algo menos de desafío

«Kona VR» mantiene la trama, desarrollo, personajes y misterio del juego base de Parabole y adapta maravillosamente bien el diseño de acción y la jugabilidad al formato de realidad virtual. La inmersión es fabulosa; los viajes en coche, por ejemplo, funcionan a las mil maravillas.

La gran diferencia en esta adaptación es que el movimiento continuo de la versión de juego estándar desaparece y se sustituye por los conocidos saltos a puntos de destino que conocemos de otros juegos en RV. Esto, desde luego, limita la exploración del entorno –también la frustración de los muros invisibles del original, por otro lado–, pero hace más accesible la experiencia, sabiendo los puntos calientes del escenario.

Y, como decíamos, se elimina la tensión y el desafío de los encuentros con los lobos que, según el propio estudio, no funcionaba nada bien en RV.

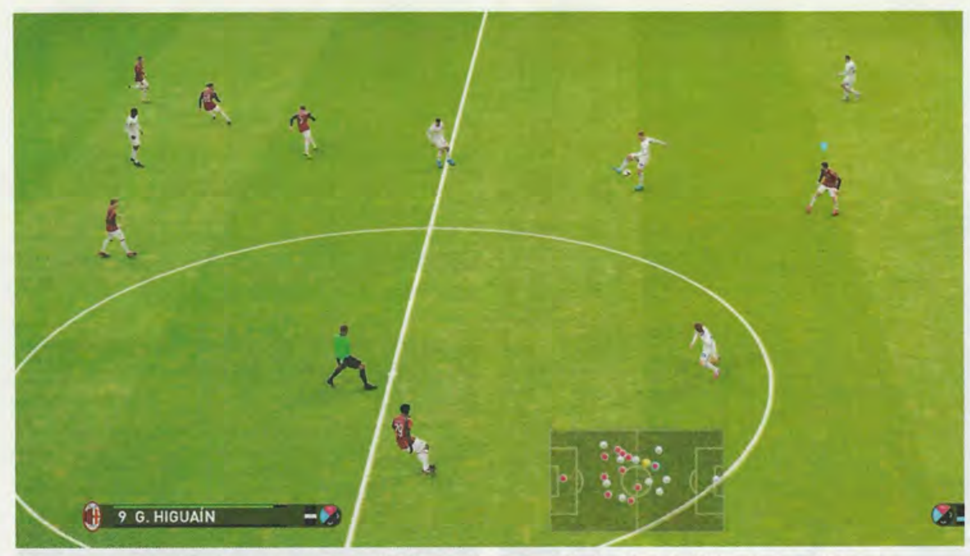
Con todo, en realidad «Kona VR» sigue siendo tan buen juego como sin RV. Algo más limitado, pero mucho más inmersivo. Y, en todo caso, al ser un DLC, puedes jugarlo como quieras. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

El misterio y la fascinación de «Kona» se mantienen intactos en su adaptación a RV. La pérdida de los encuentros con los lobos le quita intensidad, pero es un juego estupendo para iniciarse en la RV.

LA NOTA 78

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 79 | METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 73



La temporada acaba de empezar en tu PC. Bueno, la temporada de «Pro Evolution Soccer 2019», que regresa puliendo detalles sobre la edición del año pasado y manteniendo la estupenda jugabilidad que ya tenía.



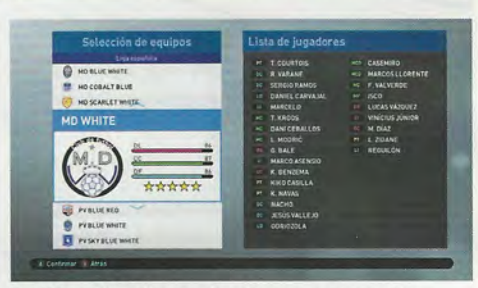
¿Quieres ser una leyenda? Elige "ser una leyenda" En otras palabras, lánzate a la carrera pro.





¿Te ha gustado ese jugadón? Pues edita la repetición y guárdala para impresionar a tus amigos.

Las opciones de entrenamiento son similares a las del año pasado. Muy útiles si eres novato en «PES».



Las licencias siguen siendo escasas, pero las actualizaciones de la comunidad lo arreglan rápido.

PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Fútbol en constante evolución



ALTERNATIVAS

PES 2018
Nota: 80 **MM 270**

NBA 2K17
Nota: 90 **MM 258**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 49.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.konami.com/wepes/2019/eu/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3470, AMD FX 4350
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon HD 7870

La del año pasado fue una de las mejores ediciones de «Pro Evolution Soccer» de los últimos años, y tras probar la de la presente temporada se puede afirmar que Konami sigue en la buena línea, pese a que, como ya ocurrió en 2017, el lanzamiento ha tenido sus más y sus menos. Casi todos los problemas, de nuevo, por conexiones, estabilidad de servidores, bugs inesperados... Vamos, que no se puede decir que nos coja de nuevas. Pero dejando a un lado los dolores de parto, ya habituales, vemos cómo Konami sigue esforzándose en mejorar jugabilidad, competición, opciones de edición –muy importantes en un juego con escasez de licencias oficiales, como es «PES»– y calidad técnica.

Pese a que el tema de las licencias oficiales de equipos sigue siendo algo dolorosamente evidente en «PES 2019», ha habido movimiento en este tema. Para bien y para mal. Por un lado, se han añadido ligas oficiales nuevas –aunque podríamos calificarlas de menores, como Turquía, Suiza, Dinamarca, etc.– y, por otro, se ha perdido la licencia UEFA para competiciones oficiales. Sería injusto decir que todo es negativo, pero es evidente que en «PES» no debes entrar a buscar esto. Pero todo se compensa con la jugabilidad y con las actualizaciones.

Más y mejor fútbol

Tanto en el apartado técnico –animaciones, realismo, gráficos– como en la jugabilidad «PES 2019» está a la altura –o mejor– que la edición anterior. Y en cuanto a modos de juego, competiciones y demás, salvando el tema de la oficialidad, no podemos tener queja. Tanto en modo sin conexión –con la liga, copa, la liga máster o el modo Ser una Leyenda– ofrecen variedad suficiente para disfrutar. Los modos de competición online y cooperativos online aportan la vertiente más desafiante, y los modos añadidos de entrenador, práctica y edición, te pueden tener horas pegado a la pantalla.

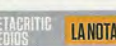
La –bendita– comunidad de jugadores, además, se mantiene de lo más activa actualizando datos y editando equipos, y salvo la pesadez de las descargas continuas la verdad es que el conjunto es sólido y muy disfrutable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«PES 2019» sigue cojeando del mismo pie en sus licencias, pero se nota cómo se pule y mejora continuamente todo lo relacionado con la jugabilidad y la competición. Bueno. Y caro.









El condado de Two Point es pasto de las enfermedades raras y necesitan hospitales. ¡Muchos hospitales! Y médicos, enfermeros, tecnología... Gestiona, construye y ríe con un juego de gestión de locura.



Los primeros pasos nos servirán para aprender a construir, contratar personal y tratar a los enfermos.





Hay que controlar el presupuesto para que el negocio vaya hacia arriba. Sí, la sanidad es un negocio.

TWO POINT HOSPITAL



Una epidemia de diversión invade tu PC



ALTERNATIVAS

FCS 2018
Nota: 80 — **MM 271**

XCOM 2 WOTC
Nota: 90 — **MM 270**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Estrategia/Simulación/Gestión
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio:** Two Point Studios
- **Distribuidor:** SEGA
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 34.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.twopointhospital.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 6100, AMD FX 4350
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, GeForce GT 1030, AMD RX 550, Radeon HD 6850

Si llevas en esto de los juegos desde la década de 1990 conoces, has visto y, probablemente, disfrutado los juegos de Bullfrog. Entre el alarde de originalidad que salía de los estudios liderados por Molyneux, «Theme Hospital» fue uno de los juegos más divertidos y, «Two Point Hospital» es, en esencia, una puesta al día de la misma idea. No es por casualidad.

Los fundadores de Two Point Studios trabajaron en su momento en Bullfrog y hace ya tiempo intentaron llevar el mismo proyecto a término, aunque con otro nombre. Aquello no cuajó, y ahora tenemos entre manos, finalmente, su sueño de largo tiempo. «Two Point Hospital» recoge la herencia de «Theme Hospital» y nos invita a crear una red de hospitales por el condado de Two Point, un lugar de apariencia idílica que, súbitamente, se ha visto afectado por un brote de enfermedades raras y, por qué no decirlo, algo delirantes. Así, Lumbreras transforma a los afectados en bombillas con patas; Cubismo, convierte al paciente en un robot formado por módulos cúbicos; la Infección Payasitaria convierte al que la padece en un, sí, payaso de circo. Y así con todo. Momias, fantasmas y cosas así son las secuelas de estas alocadas afecciones que solo nosotros podemos parar.

La sanidad como negocio

«Two Point Hospital» es un título repleto de humor, pero es un juego de gestión, construcción y estrategia con una profundidad considerable, algo disimulada por su aspecto simpático y gracioso. Controlar el presupuesto, contratar personal médico y de servicio, invertir en máquinas y tecnología, dispensar medicamentos... Todo ha de realizarse con el objetivo de la rentabilidad, además de la curación. Si nuestra fama crece como médicos, tendremos más pacientes. Y la rueda seguirá girando y expandiremos el negocio. Sí, la sanidad en «Two Point Hospital» es un negocio. Divertido, lleno de risas y enfermedades raras –ojo a la estupenda traducción–. Si jugaste «Theme Hospital», te encantará. Y si no, es hora de que conozcas uno de los conceptos más brillantes de las últimas décadas.recio realmente elevado.**A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

En esencia, una versión puesta al día de «Theme Hospital», bien diseñada, bien traducida -un punto a favor-, accesible y divertida. Gestión, risas y una sanidad disparatada. Muy bueno.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84



Más de 2000 oficiales están a tu disposición en «Nobunaga's Ambition: Taishi», la nueva entrega de la saga de estrategia de Koei Tecmo. Una entrega que introduce numerosos cambios... no siempre a mejor.



Los clanes en «Taishi» son más numerosos y los sistemas de estrategia han cambiado enormemente.





La construcción y personalización de castillos desaparece en detrimento de otras áreas de desarrollo.

Algunas de las áreas a desarrollar han mejorado respecto a «Sphere of Influence». Otras, no tanto...



El concepto del desarrollo como clan es más realista y se apoya mejor en el contexto histórico.

NOBUNAGA'S AMBITION TAISHI

Estrategia solo para los muy fans



ALTERNATIVAS

TOTAL WAR WARHAMMER II
Nota: 90 **MM 269**

THRONES OF BRITANNIA
Nota: 70 **MM 277**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Chino (textos), Inglés/Japonés (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** KOEI TECMO
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.gamecity.ne.jp/taishi/index.html*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 1.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** 1024x768, DX10

Enfrentarse a un juego como «Nobunaga's Ambition: Taishi» no es sencillo. Ni como jugador ni en su análisis. No porque sea más o menos complejo que sus antecesores, como el estupendo «Sphere of Influence», su más inmediato referente, sino porque es uno de esos momento en que una saga bien conocida y con numerosos seguidores –pese a las dificultades inherentes a un juego sin traducir, de profunda complejidad estratégica y de un nicho muy limitado del mercado– se enfrenta a numerosos cambios en los que Koei Tecmo acierta, en líneas generales –salvo aquellos en que, a cada jugador, le afecte más o menos en su estilo y preferencias–, pero no totalmente, con algunos apartados que van a mejor, otros a peor, otros que cambian casi por completo –como la diplomacia, el comercio y los "resolves" y, en general, no funcionan mal, pero, inevitablemente, durante todo el tiempo no se puede evitar la sensación de que queda mucho por ajustar, pulir y que, en fin, «Taishi» no está realmente acabado como debería.

Momentos de cambio

La estrategia medieval japonesa de «Taishi» experimenta algunos interesantes cambios, como el hecho de que el apartado emocional en el devenir de las alianzas se transforma en algo mucho más realista –aliarse con clanes de la otra punta del país ya no es una opción–, que se obvia la personazliación y construcción de castillos, se ha cambiado el sistema de mlicia hacia un estilo más clásico de la saga, etc. Pero, ojo, que sea interesante no quiere decir que vaya a gustar a todos los fans de la saga y, de hecho, el tema de los castillos nos parece un paso atrás importante, entre muchos otros. Y es que «Taishi», siendo un juego muy atractivo si te gusta este estilo de juego parece demasiado experimental. Los cambios en una saga de estrategia tan compleja como la de «Nobunaga's Ambition» son casi una obligación, pero continuamente te debates entre las ganas de que te guste y el escaso convencimiento ante el conjunto actual. Tiene muy buenos puntos a favor, pero en el conjunto parece que aquellos menos recomendables pesan más. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Los fans de la saga «Nobunaga's Ambition» tienen en «Taishi» un juego con múltiples cambios a peor y a mejor sobre «Spher of Influence», su predecesor, pero pesan más los segundos...



METACRITIC USUARIOS



METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

DEMOS

SPACE JUNKIES
WINDOWS, OCULUS RIFT



Lo probamos en el Six Major de París, como atracción y vemos que la apuesta de Ubisoft por la Realidad Virtual va realmente en serio con juegos como éste.
■ *spacejunkiesgame.com*

CONJURE STRIKE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Sus desarrolladores hablan de referencias a «League of Legends» y «Overwatch» y el título nos recuerda otro eSport de éxito, pero totalmente inmersivo.
■ *conjurestrike.com*

FOOTBALL NATION VR TOURNAMENT 2018
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El fútbol ha recibido las pausas del VAR y, mientras, nosotros abrazamos su versión virtual con unos penaltis bien lanzados.
■ *footballnationvr.com*

VOX MACHINAE

Tanques verticales por doquier

■ **Género:** Acción ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR ■ **Desarrollador:** Space Bullet Dynamics Corp.
■ **Disponible:** otoño 2018 ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *voxmachinae.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■



Entrar en una cabina, ver los controles y empezar a movernos a los mandos de un mech es el sueño de muchos. Con un arsenal imponente, la velocidad de los vehículos hace que nos centremos en dónde apuntamos. Las tácticas acertadas, pensar un poco, siempre ha dado buen resultado en juegos de este tipo. Aunque con la libertad de la RV todo se vuelve más dinámico, con una tensión máxima que solo rompe el último crujido antes de felicitar al contrario.



TRANSFERENCE

Experimenta con tu cerebro

■ **Género:** Aventura ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Ubisoft
■ **Disponible:** 18 de septiembre 2018 ■ **Precio:** 24,99€ ■ **Web:** *ubisoft.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



A Elijah Wood le interesa el desarrollo de videojuegos, y «Transference» es prueba de ello. La mismísima Ubisoft se ha puesto en el papel de productora, para darnos una visión más de algo bastante de moda: la idea de que vivimos en una simulación o que, por otro lado, podremos vivir para siempre en la memoria de ordenadores. Encaja de miedo con nuestras gafas de RV, pero se puede jugar sin ellas. A nivel argumental, el planteamiento es bueno. Y nos exige mucho tiempo en el mundo virtual, como una serie de televisión, más que solo un juego.

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Mientras esperamos la continuación de este juego, que llegará en 2018, no podemos resistirnos a jugar con el original y el tiempo.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia.

3 SKYRIM VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Por fin tenemos el mundo de «The Elder Scrolls» alrededor, con un aspecto envidiable y un buen nivel de profundidad.

4 THE GALLERY
HTC VIVE, OCULUS RIFT



El episodio «Heart of the Emberstone» marcó un punto de inflexión, que nos descubre un mundo de lo más original.

¡Hay que ver lo que son las modas! No hablamos de lo que pueda popularizarse o no la Realidad Virtual y Aumentada. Sino de lo que hacemos en espacios más o menos cerrados con un grupo de amigos o desconocidos, las "Escape Rooms". Porque las hay realmente olvidables. Otras, lo dan todo en la primera y única cita. Mientras que, cuando añadimos tecnología VR y AR, todo cambia...



IN DEATH

De visita por otras fantasías

Género: Acción **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift, WMR **Desarrollador:** Sólfar Studios
Disponible: octubre 2018 **Precio:** 19,99€ **Web:** *solfar.com/in-death*
INTERÉS: ■■■■■■■■■□



Con algunas demos de «Everest VR», sentimos el frío y el viento en la cara. Ahora, Solfar Studios vuelven con un nuevo viaje que nos lleva a un mundo lleno de almas perdidas y demonios. A estos nos enfrentamos con flechas y la sensación de que somos débiles. Porque nuestro personaje mejora a un ritmo pausado y la habilidad es nuestra arma principal. Además, no parece haber dos partidas iguales, con mucho contenido generado al vuelo, para potenciar la sorpresa.

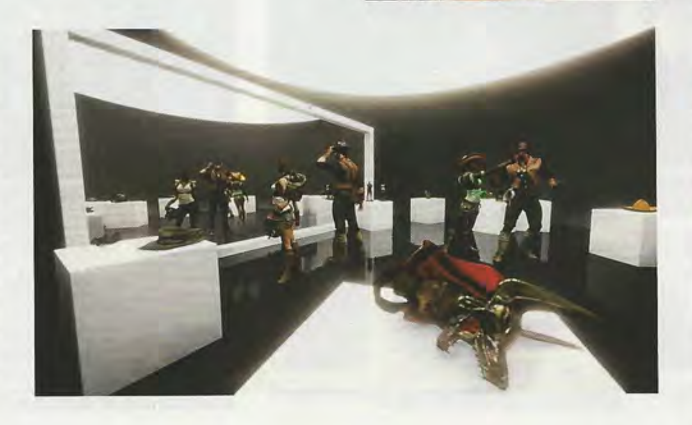
ESCAPE THE LOST PYRAMID

Otra hoja oculta...



Género: Aventura **Plataforma:** Oculus Rift **Desarrollador:** Ubisoft **Disponible:** 2018
Precio: Desde 20€ **Web:** *ubisoftescapegames.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■□□

Dos o cuatro jugadores pueden meterse en la pirámide perdida de Nebka para intentar salir, con «Assassin's Creed Origins» como base para una experiencia Escape Room. Lo cierto es que la Realidad Virtual le pega mucho a esta franquicia, que nos ofrece una hora de pruebas hasta escapar. Además, como vemos, seguro que no se queda solo en esta pirámide. «Assassin's Creed VR Escape Room» puede abrir la puerta a muchas más situaciones de agobio y retos encerrados. De momento, disponible en ciudades de Francia y Estados Unidos.



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SLIME RANCHER
Además de actualizarse para todos, «Slime Rancher» tendrá opciones de Realidad Virtual sin coste añadido para este otoño.
slimerancher.com

MÁS SENSACIONES VR
«Vortx Enviromental Simulator» ofrece algo para varios sentidos, no solo la vista, cuanto jugamos. Con aire a distintas temperaturas y potencia según el juego.
whirlwindfx.com

TEMPLADO



VALVE Y SUS CONTROLES
Una nueva versión de los mandos para Valve VR se deja ver, con más autonomía, ergonomía y guiños a las ventajas de los de Oculus Rift.
steamcommunity.com

ESPERO QUE TE...
«I Expect You To Die» supera los tres millones de dólares en financiación colectiva tras dos años de su anuncio.
iexpectyoutodie.schellgames.com

FRÍO





VIVE SALVA A HTC
El décimo trimestre seguido con pérdidas para HTC deja un dato curioso, que su negocio de Realidad Virtual y Aumentada sí está en positivo.
htc.com

TOP JUEGOS VR

5 LONE ECHO/ECHO ARENA
OCULUS RIFT



Tanto en solitario como multijugador, es otra opción para comprobar lo que da de sí nuestra capacidad para flotar en el espacio.

6 SPRINT VECTOR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Lo que «Mario Kart» a las VR, así podemos definir «Sprint Vector» con sus carreras trepidantes y efectos, hasta con ocho jugadores en línea.

7 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún está en fase de desarrollo.

8 THE SOULKEEPER
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Una actualización de los gráficos, la jugabilidad y la IA nos han hecho fijarnos en la versión 2.0 de «The SoulKeeper», en acceso anticipado.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. WOW BATTLE FOR AZEROTH (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
2. WOW BATTLE FOR AZEROTH COL.ED. (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
3. WOW BATTLE FOR AZEROTH (DESC.) (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
4. OVERWATCH LEGENDARY EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. DIABLO III BATTLECHEST (16) ■ Rol ■ Activision Blizzard
7. DIABLO III (16) ■ Rol ■ Activision Blizzard
8. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol ■ Activision Blizzard
9. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
10. F1 2018 HEADLINE EDITION (3) ■ Simulación ■ Codemasters

* Datos elaborados por GFK para AEVI de agosto de 2018.

U.K.

1. FORZA HORIZON 3 BIZZARD M. (DESC.) (3) ■ Velocidad ■ Microsoft
2. FOOTBALL MANAGER 2019 (3) ■ Deportivo ■ SEGA
3. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. CALL OF DUTY BLACK OPS IIII (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. FORZA HORIZON 4 ULT. ED. (DESCARGA) (3) ■ Velocidad ■ Microsoft
6. FALLOUT 76 SPECIAL EDITION (16) ■ Rol/Acción ■ Bethesda
7. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. MINECRAFT (12) ■ Simulación ■ Microsoft
9. FORZA HORIZON 4 (DESCARGA) (3) ■ Velocidad ■ Microsoft
10. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de septiembre de 2018.

U.S.A

1. FALLOUT 76 ■ Rol/Acción ■ Bethesda
2. CALL OF DUTY BLACK OPS IIII ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. FALLOUT 76 TRICENTENNIAL EDITION ■ Rol/Acción ■ Bethesda
4. THE SIMS 4 ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 + CATS & DOGS (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. SHADOW OF THE TOMB RAIDER ■ Aventura ■ Square Enix
7. WOW BATTLE FOR AZEROTH (DESCARGA) ■ MMO ■ Activision Blizzard
8. THE SIMS 4 SEASONS (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. WOW BATTLE FOR AZEROTH COLL. ED. ■ MMO ■ Activision Blizzard
10. CALL OF DUTY INFINITE WARFARE ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de septiembre de 2018.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 NI NO KUNI II EL RENACER DE UN REINO



■ ROL/ACCIÓN ■ LEVEL 5/STUDIO GHIBLI ■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



Esperábamos mucho de Level 5 con «Ni No Kuni II», pero han sobrepasado las expectativas con una auténtica joya del JRPG. Espectacular, jugable, accesible, divertido.

■ COMENTADO EN MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 89

4 CONAN EXILES



■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM ■ KOCH MEDIA ■ 39,95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

9 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 WARHAMMER VERMINTIDE II



■ ACCIÓN ■ FATSHARK ■ FATSHARK ■ 27,99 €



El espectáculo brutal de fantasía Warhammer de «Vermintide II» es una delicia para los amantes del universo y de la acción multijugador. Salvaje, divertido y gore. ¡Sensacional!

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 85

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 SHADOW OF THE TOMB RAIDER



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS/SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €



La nueva Lara Croft se consagra definitivamente con el cierre brillante de la trilogía que ha reinventado a uno de los mayores iconos de la industria. Un juego quizá no muy sorprendente, pero magnífico en todos sus apartados, que nos devuelve la esencia de los clásicos con la calidad técnica de hoy.

■ COMENTADO EN MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 88



5 ANIMA GATES OF MEMORIES THE NAMELESS CHRONICLES



■ ROL/ACCIÓN ■ ANIMA PROJECT
■ BADLAND PUBLISHING ■ 19.99 €



La nueva entrega de la saga «Anima Gate of Memories» nos ofrece una perspectiva diferente de la historia global, y un nuevo protagonista que encierra tantos o más misterios.

■ COMENTADO EN MM 279 ■ PUNTUACIÓN: 81

6 VAMPYR



■ ACCIÓN/ROL ■ DONTNOD/FOCUS
■ BADLAND ■ 49.99 €



El mundo del vampirismo visto desde una perspectiva realista ofrece un drama en el que decidir cómo, cuándo y a quién matar, manteniendo nuestra humanidad. Una aventura fantástica.

■ COMENTADO EN MM 278 ■ PUNTUACIÓN: 82

7 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

8 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

13 DARK SOULS REMASTERED



■ ACCIÓN/ROL ■ QLOC/FROM
■ BANDAI NAMCO ■ 39.99 €



El regreso de un clasicazo del rol que ha marcado época e influido en multitud de juegos, es la producción que debió ser hace seis años. Juegazo imprescindible, lo jugaras o no antes.

■ COMENTADO EN MM 278 ■ PUNTUACIÓN: 80

14 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION



■ ROL/ACCIÓN ■ SQUARE ENIX
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €



Impresionante en lo técnico, espectacular en la acción, fascinante en la historia. La llegada de «Final Fantasy XV» al PC bien ha merecido la espera. Es un auténtico juegazo.

■ COMENTADO EN MM 275 ■ PUNTUACIÓN: 86

15 STATE OF DECAY 2



■ ACCIÓN/SURVIVAL ■ UNDEAD LABS/MICROSOFT
■ MICROSOFT ■ 29.99 €



Aunque podía estar mucho más pulido en aspectos básicos de la jugabilidad, una vez entras en el mundo zombi de «State of Decay 2» es difícil salir. Un gran desafío de supervivencia.

■ COMENTADO EN MM 278 ■ PUNTUACIÓN: 78

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

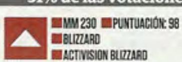
ESTRATEGIA

El verano le ha sentado bien a «HearthStone», que con sus actualizaciones ha cobrado nuevos bríos entre los fans del género. El juego de Blizzard logra desplazar del primer puesto a «Total War».



1 HEARTHSTONE

31% de las votaciones

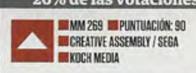


MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



2 TOTAL WAR WARHAMMER II

26% de las votaciones

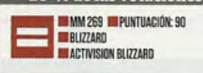


MM 269 PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



3 STARCRAFT REMASTERED

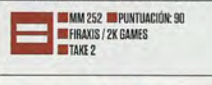
20 % de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 90
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

4 XCOM 2

17% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

5 TOTAL WAR WARHAMMER

6% de las votaciones

MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

ACCIÓN

Parece que las vacaciones han servido para reavivar el amor por las sombras, la oscuridad y los desafíos -casi- imposibles, como los de «Dark Souls Remastered», que sube a lo más alto.



1 DARK SOULS REMASTERED

33% de las votaciones



MM 279 PUNTUACIÓN: 80
QLOC / FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO



2 FAR CRY 5

24% de las votaciones



MM 276 PUNTUACIÓN: 81
UBISOFT
UBISOFT



3 VAMPYR

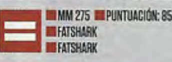
21 % de las votaciones



MM 279 PUNTUACIÓN: 82
DONTNOD / FOCUS HOME
BADLAND GAMES

4 WARHAMMER VERMINTIDE II

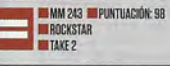
12 % de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 85
FATSHARK
FATSHARK

5 GRAND THEFT AUTO V

10% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

AVENTURA

¿Cuánto has jugado a «RiME» durante el verano? Seguro que eres de los que ha mantenido al juego de Tequila Works en lo alto de la lista. Y no es de extrañar. Es una maravilla. ¿A que sí?



1 RIME

31% de las votaciones



MM 267 PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES



2 CROSSING SOULS

26% de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 85
FOUR ATTIC / DEVOLVER DIGITAL
DEVOLVER DIGITAL



3 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

19% de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 THE COUNCIL

14 % de las votaciones

MM 276 PUNTUACIÓN: 81
BIG BAD WOLF
FOCUS HOME

5 BAOBABS MAUSOLEUM EP.2

10% de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 81
CELERY EMBLEM
ZEROUNO GAMES

ROL

Sabíamos que los primeros de la lista iban a tener unas vacaciones placenteras, pero no imaginábamos que «Anima» iba a entrar con esa fuerza. ¡Bien por el juego de Anima Project!



1 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

32% de las votaciones



MM 277 PUNTUACIÓN: 90
OBSIDIAN / VERSUS EVIL
KOCH MEDIA



2 NI NO KUNI II

27% de las votaciones



MM 276 PUNTUACIÓN: 89
LEVEL 5
BANDAI NAMCO



3 ANIMA GATES OF MEMORIES TNC

20% de las votaciones



MM 279 PUNTUACIÓN: 81
ANIMA PROJECT / BADLAND PUBLISHING
BADLAND PUBLISHING

4 KINGDOM COME DELIVERANCE

13% de las votaciones



MM 274 PUNTUACIÓN: 86
WARHORSE / DEEP SILVER
KOCH MEDIA

5 FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

8 % de las votaciones



MM 275 PUNTUACIÓN: 86
SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

VELOCIDAD

La "operación retorno" en las pistas de velocidad ha sido bastante calmada, pero a última hora hemos tenido un relevo en la cabeza. La fórmula 1 vuelve a liderar el género, aunque por detrás todo está en calma.



1 F1 2017

29% de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA



2 PROJECT CARS

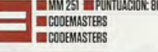
27% de las votaciones

MM 269 PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA



3 DIRT RALLY

21% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

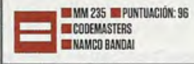
4 DIRT 4

13% de las votaciones

MM 267 PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

5 GRID AUTOSPORT

10% de las votaciones



MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

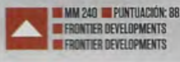
SIMULACIÓN

Y tras la vuelta de las vacaciones, otra vuelta... al espacio. «Elite: Dangerous» vuelve a ser el favorito de los fans de la simulación, con aventuras en un cosmos casi infinito, donde todo es posible.



1 ELITE: DANGEROUS

30% de las votaciones

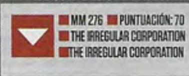


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 PC BUILDING SIMULATOR

28% de las votaciones

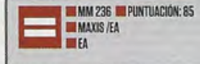


- MM 276 ■ PUNTUACIÓN: 70
- THE IRREGULAR CORPORATION
- THE IRREGULAR CORPORATION



3 LOS SIMS 4

20% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 SILENT HUNTER 5

12% de las votaciones

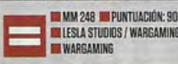


- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



5 WORLD OF WARSHIPS

10% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

DEPORTIVOS

¡Cómo se nota que ha vuelto la liga! El fútbol se coloca liderando la tabla, y mientras vemos qué tal se les da a las ediciones de este año de los simuladores deportivos, aquí hay nueva vida.



1 PES 2018

34% de las votaciones

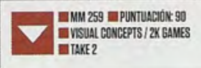


- MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
- KONAMI
- KONAMI



2 NBA 2K17

25% de las votaciones

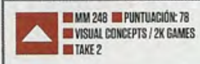


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



3 NBA 2K 16

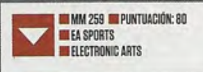
20% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 FIFA 17

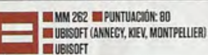
14% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS

5 STEEP

7% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
38% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
41% de las votaciones	33% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
44% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

JUEGA YA LA TEM



Un videojuego ágil, intuitivo y potente


Juega para ganar!!!


Tú estás al mando



Consigue el mejor palmarés


Diseña tu táctica


Personaliza tu sistema de juego


Decide marcajes


Realiza entrenamientos


Estudia el mercado de jugadores


Elige a los mejores


Realiza fichajes


Elige patrocinador


Consulta el resumen de la jornada


Analiza las estadísticas


Sigue a tus rivales en la clasificación


Ten en cuenta el calendario


Juega partidos en modo Interactivo


Da órdenes a tus jugadores durante el partido


Diseña tus jugadas en tu pizarra


Analiza los partidos a vista de pájaro

EL VIDEOJUEGO DE FÚTBO

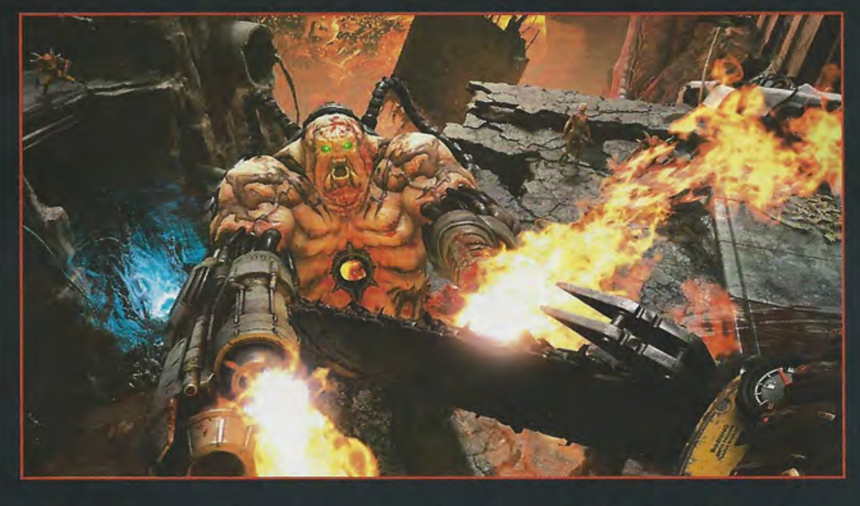
DOOM ETERNAL



¡Las hordas infernales invaden el universo!

No, las fuerzas del mal no han sido derrotadas. ¡Lo que es una gran noticia! ¡Así podremos seguir machacando demonios en el nuevo y aún más alucinante «Doom Eternal»!





¡La acción más infernal se extiende por doquier! Tras su paso por Marte, las fuerzas del Infierno se extienden por todo el universo, llegando incluso a la Tierra. ¡Hay que machacar a todos los demonios de nuevo!

Tras ponerse el casco, Slayer comprueba su armadura, su nueva cuchilla incorporada a la misma y sus armas preferidas. Y sale a masacrar demonios a las calles de la invadida Tierra.

Así daba comienzo la presentación de «Doom Eternal» en la pasada edición de la QuakeCon, cuando Marty Stratton, director del nuevo proyecto de id Software, empezó a desvelar algunos de los detalles del diseño y jugabilidad de la nueva entrega de la legendaria saga de acción. id, como bien sabes, literalmente se salió con el «Doom» de hace un par de años, demostrando por qué son una leyenda como estudio, pese a que muchos nombres míticos de su era dorada ya no estén allí.

Pero, la verdad, es que ni los mayores fans de la saga estaban preparados para el espectáculo de acción brutal que iban a presenciar. Nadie lo estaba. Enormes tentáculos, a lo Lovecraft, salían de las nubes que tenían de rojo el cielo de una Tierra invadida por los demonios. Un lugar en ruinas, medio terrestre, medio infernal, plagado de odiosas y terribles criaturas, a cual más feroz. Y, entonces, empieza el baile. Un baile lleno de acrobacias, saltos, una super escopeta con un gancho y una cadena acoplados que permiten engancharse a enemigos y lanzarse contra ellos. Disparos, explosiones, des-

“Los demonios serán más poderosos y brutales, igual que el protagonista y su nuevo arsenal”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** id Software/Bethesda
- **Fecha prevista:** 2019

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción**, que continuará la trama de «Doom» y abrirá un nuevo concepto de universo en la saga.
- El protagonista, Slayer, será aún más poderoso con **nueva armadura y arsenal potenciado**.
- Descubriremos nuevos **lugares inéditos del universo «Doom»**.
- Podremos **eliminar a los demonios** en varias fases, desmembrándolos.
- Incluirá la opción multi de **entrar en la campaña de otro jugador**, poseyendo a un demonio y luchando contra él.





¡Los Barones del Infierno ofrecen un aspecto aún más aterrador! Sin embargo, ten por seguro que no serán, ni de lejos, los enemigos más poderosos y descomunales que podremos encontrar en «Doom Eternal». Eso sí, su presencia es formidable.



Combinar el poder del cañón del hombro con las armas que lleve Slayer será uno de los trucos más efectivos -¡y divertidos!- para aniquilar enemigos.

membramientos... todo se sucede a velocidad de vértigo. ¡Nunca habíamos visto nada parecido en «Doom»! El espectáculo parecía no tener fin, la acción más salvaje que puedas imaginar se desarrolla ante nuestros ojos, abiertos como platos, mientras nuestra mandíbula caía, casi incrédulos ante tan brutales escenas.

Cuando solo «Doom» supera a «Doom»

id Software, con lo poco que ha enseñado de «Doom Eternal», ha sido capaz de dar otra vuelta de tuerca. Ha rizado el rizo de lo que hizo «Doom» hace un par de años, mostrando, en realidad, nuevas mecánicas y conceptos, realmente inéditos en la saga, unidos a la más pura esencia de «Doom», con sus elevadores, transportadores, enemigos brutales... Por ejemplo, las renovadas armas, todas dotadas de un especial impulso destructior concedido por una influencia de los poderes infernales. Y la ya citada armadura de Slayer, reforzada con un cañón en el hombre capaz de lanzar llamas y una cuchilla en su brazo izquierdo. Además de nuevas armas y potencia defensiva y destructiva, el diseño de acción, con esa nueva interacción con los enemigos –podremos desmembrarlos por partes y usar sus miembros contra ellos de las formas más sádicas y artísticas imaginables– y el entorno, ofrece-

¡DESCUBRE A LOS PROTAGONISTAS DE LA NUEVA MASACRE INFERNAL!



SLAYER 2.0: El nuevo protagonista de «Doom Eternal» será más rápido y letal, gracias a una nueva armadura -¡con cañón en el hombro!- y un arsenal que utiliza, además, poderes infernales.



ELEMENTAL DEL DOLOR: Uno de los enemigos más básicos y que regresa, aunque, como los clásicos, con aspecto y poderes renovados. ¡De estos vamos a poder masacrar a toneladas!



ARACHNOTRON: Otro de los favoritos de los seguidores de «Doom». Una de las novedades de los demonios ahora será que se destruirán por partes, pudiendo desmembrarlos poco a poco.

La Cuchilla del Crisol es una poderosa arma demoníaca -heredada de «Doom», por cierto- con la que podremos usar los poderes infernales contra las fuerzas del Mal.

rá posibilidades tácticas inéditas. Pero, además, la propia acción de la campaña de «Doom Eternal» se verá alterada con algo increíble: podremos invadir la partida de otro jugador poseyendo a un demonio, si activamos la opción.

Además, id Software ha asegurado que los nuevos mundos que visitaremos –de la Tierra a Phobos y otros planetas y dimensiones–, convierten «Doom Eternal» en un nuevo concepto que invadirá la saga en el futuro: un universo «Doom» profundo y complejo.

Si hace un par de años «Doom» supuso un salvaje reinicio de la saga más legendaria del género, «Doom Eternal» marcará otro punto de inflexión, capaz de hacer que cualquier otro juego sea una broma en comparación. Súmale la nueva tecnología visual de id-Tech7 –¡hasta 10 veces más detalle visual!– y solo podremos soñar con lo que nos espera. **A.C.G.**

“«Doom Eternal» estrenará un nuevo concepto de universo y jugabilidad, como saga”



¡UN ARSENAL AÚN MÁS PODEROSO!



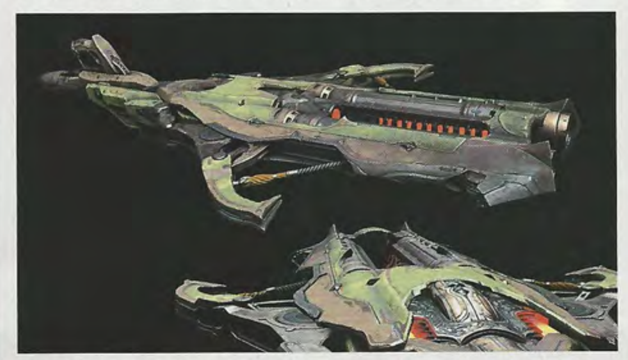
SUPER ESCOPETA: La inevitable super escopeta regresa renovada por completo. Lleva incorporado un gancho y una cadena que nos permiten fijarnos a un enemigo y lanzar a Slayer hacia ellos.



PLASMA GUN: Todo un clásico de «Doom» que ya hizo su aparición en el juego anterior, aunque esta versión es aún más poderosa. Sigue manteniendo el logo de la UAC en su lateral, para los nostágicos.



LANZACOHETES: Este pedazo de bicho ofrece una clara estética demoníaca, y no es por casualidad, pues las nuevas armas de «Doom Eternal» tendrán una influencia inédita de los poderes del Infierno.



BALISTA: Que la Balista tome el nombre de la antigua máquina de guerra romana no es casual, pues es capaz de lanzar enormes misiles explosivos que pueden destrozar a cualquier demonio con rozarlo.



FUMITO UEDA

ARTISTA. DISEÑADOR. NIÑO CURIOSO. LICENCIADO EN BELLAS ARTES. GENIO CREATIVO. 48 AÑOS.

Se licenció en la Universidad de Osaka en 1993. Tras intentar vivir como artista durante un par de años, en 1995 se unió a WARP, trabajando para Kenji Eno en juegos como «Enemy Zero» y «D no Shokutaku: Director's Cut», como animador.

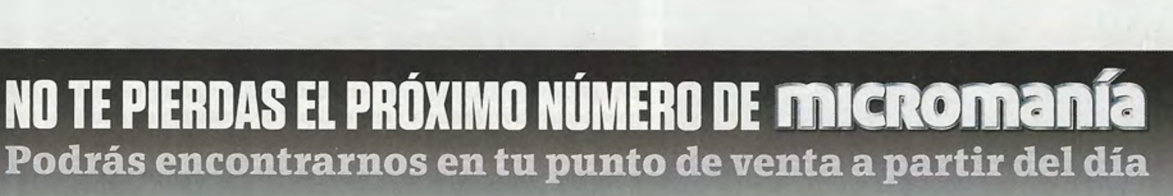
Tres juegos le han convertido en una leyenda de la industria, tras unirse a Sony en 1997: «ICO», «Shadow of the Colossus» y «The Last Guardian».

Su trabajo en la dirección y el diseño es su labor principal. Sigue considerándose un artista cuyas influencias de niño –se define como un niño curioso– venían de mirar peces y pájaros.

Sus influencias en videojuegos vienen por títulos como «Flashback» y «Another World», de Amiga, «The Legend of Zelda», «Prince of Persia» y «Virtua Fighter». Ha confesado que le gustaría hacer un shooter, y le encanta «Half-Life».

En diciembre recibirá un premio honorífico en el Fun & Serious, en Bilbao, a toda su carrera creativa y por su influencia en la industria.

Puedes seguirle en Twitter en: @fumito_ueda







ELIGE TU SWITCH Y HAZTE CON EL MUNDO

K70 RGB MK.2

TECLADO MECÁNICO PARA JUEGOS

El CORSAIR K70 RGB MK.2 es un teclado mecánico premium gaming diseñado para durar, con una estructura de aluminio resistente y liviana, y con interruptores 100% CHERRY MX que garantizan fiabilidad y precisión. El software iCUE controla la iluminación RGB viva y dinámica, con programación de macros y la posibilidad de sincronizar toda la iluminación del sistema. Cuenta con 8 MB de almacenamiento de perfiles con reproducción de hardware para usarlos donde vayas.



Retroiluminación multicolor dinámica por tecla
Personalización casi ilimitada de la iluminación RGB brillante y dinámica.

Interruptores 100% Cherry MX
Fabricados en Alemania para garantizar toda la fiabilidad y precisión necesaria.

Elige tu tipo de switch
Disponible en MX Brown, MX Red y MX Speed.

Programable mediante el software CORSAIR iCUE
Sofisticadas macros e iluminación RGB viva y dinámica, pudiendo sincronizar toda la iluminación del sistema, gracias a su compatibilidad con periféricos y componentes CORSAIR.

Múltiples funcionalidades
Puerto USB adicional, controles multimedia específicos, reposamuñecas desmontable de tacto suave, 100% anti-ghosting con full-key rollover, tecla de bloqueo de Windows y teclas especiales para juegos FPS y MOBA.



